

GAME BOY ADVANCE

KONAMI

AGB-BYTE-CAN

SHONEN JUMP'S  
**Yu-Gi-Oh!**  
**7 Trials to Glory™**

World Championship Tournament 2005

INSTRUCTION BOOKLET

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

**PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.**

**IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES**

### **WARNING - Seizures**

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions**  
**Altered vision**

**Eye or muscle twitching**  
**Involuntary movements**

**Loss of awareness**  
**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## **WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain**

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

## **WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.

*The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.*

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE  
GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM**



**THIS GAME PAK INCLUDES A MULTIPLAYER MODE  
WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE  
GAME LINK® CABLE.**

### Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for a damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

Rev-D (L)

**EVERYONE**



Visit [www.esrb.org](http://www.esrb.org)  
for more ratings  
information.

**ESRB CONTENT RATING**

[www.esrb.org](http://www.esrb.org)

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



# CONTENTS

**GAME** This section provides an overview of the game screens and controls.

GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE CONNECTION	.02
GAME CONTROLS	.04
STARTING A GAME	.05
FIELD SCREEN	.07
Screen and Controls	.07
Submenus	.08
Card Shop	.12
My Home	.16
Duel Arena	.17
EDITING DECKS	.19
Steps to Edit a Deck	.19
Select Deck Screen	.21
Edit Deck Screen	.23
HOW TO DUEL	.29
Battle Screen & Rules	.29
Battle Controls	.31

**RULES** New players should read this introduction to the rules before playing.

DUEL MONSTERS	36
Duel Basics	36
Card Battles	38
Creating Decks	38
Victory Conditions	39
Duel Flow	40
Phase Flow	45
DUEL CARD	47
Monster Cards	48
Spell Cards	51
Trap Cards	52
DUEL RULES	53
Determining Damage	53
Summoning Monsters	55
Spell and Effect Monsters	58
Card Destinations	60
CHAINS	61
Introduction to Chains	61
Spell, Trap, and Effect Speeds	63



# GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE CONNECTION

Below is an explanation of how to link to another Game Boy® Advance using the Game Boy® Advance Game Link® Cable.

## Connecting the Game Boy® Advance Game Link® Cable

Follow the instructions below to connect two Game Boy® Advance systems using a Game Boy® Advance Game Link® Cable.

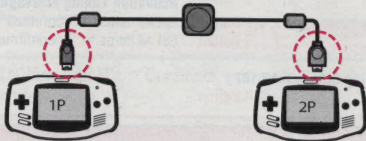
### You will need:

- Game Boy® Advance or Game Boy® Advance SP .....2
- “Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2005” Game Pak .....2
- Game Boy® Advance Game Link® Cable .....1

### ▶ Connecting the Game Boy® Advance Game Link® Cable

1. Make sure that each Game Boy® Advance system's power switch is set to OFF before inserting a “Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2005” Game Pak into each Game Boy® Advance system.
2. Connect the Game Link® Cable to each Game Boy® Advance system's external expansion connector.
3. Turn each Game Boy® Advance system's power switch ON.
4. Follow the instructions for link play on P.10.

\* The player whose system is connected to the small plug becomes Player 1.



### ▶ Link Play Warnings

The following can cause Game Boy® Advance systems to fail to link properly or malfunction:

- Using a cable other than the Game Boy® Advance Game Link® Cable.
- Failing to insert the Game Link® Cable completely.
- Removing the Game Link® Cable while linked.
- Failing to connect the Game Link® Cable / Game Boy® Advance systems properly.
- Connecting three or more Game Boy® Advance systems.



# GAME CONTROLS

The following figure illustrates the basic controls for "Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2005"

## Password Screen (⇒P.15)

Back 1 digit .....L Button

Forward 1 digit .....R Button

## Activation Timing Messages (⇒P.33)

Set all items to "Confirmed" .....R Button

Set all items to "Unconfirmed" .....L Button

## Forbidden / Limited Card Warning Screen (⇒P.18)

Switch lists .....L Button, R Button

### R Button

[Field Screen] Battle. [Duel Screen] Read card information, draw card during Draw Phase. [Edit Deck Screen] Add 1 card.

### L Button

[Edit Deck Screen] Remove 1 card.

### +Control Pad

Switch items, move the cursor, and scroll text. [Field Screen] Movement.

### START

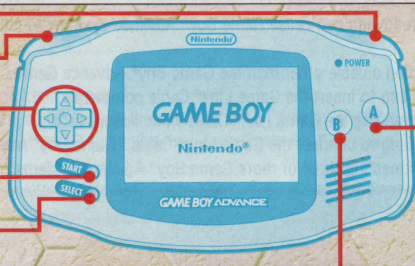
[Duel Screen] Show Options menu.

### SELECT

[Edit Deck Screen] Switch between the Main Deck and the Side Deck.

### A Button

Confirm, open menu, send message. [Field Screen] Show submenu, talk, examine



### B Button

Cancel, return to previous screen. [Duel Screen] Show phase completion men



# STARTING A GAME

GAME



Insert the Game Pak into the Game Boy® Advance and turn the power ON. The Title Screen will be displayed.

## Title Screen


Press the +Control Pad to select “New Game” or “Continue” and press the A Button. Initially only “New Game” can be selected.



## New Game

Start a new game from the beginning.

## Initializing Data

 A confirmation screen is displayed if you have data saved from a previous game and select “New Game.” If you press START at this screen, the game will erase all of your previous play data and you will have to play from the beginning. Press the B Button to cancel data initialization.







GAME

# STARTING A GAME

## Obtaining a Deck

After proceeding through the game dialogue, you will come to the Shop Screen, where you can exchange duelist points for card packs. There are many kinds of packs available, but on your first visit, you should obtain a “Starter Deck.”

\* You can exchange duelist points for card packs at the shop. Duelist points are also required for Password Machines. You start the game with 3000 duelist points.

Shop Screen → P.12-13 “Exchanging Duelist Points for Card Pack



## Continue

Select “Continue” to continue playing from where you stopped playing a previous game.

\* This game system automatically saves and loads your game status. As you play, the system constantly updates your saved data.



## About Starter Decks



The card packs “Yugi Standard,” “Seto Standard,” and “Joey Standard” are Starter Decks composed of a preset selection of cards. If you obtain one of these packs and Set it, it can be used immediately as a Deck.



# FIELD SCREEN ~Screen and Controls~

GAME



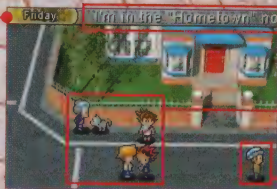
The game unfolds on the Field Screen. Talk to other duelists and challenge them to battles.

## Field Screen

Move within the screen using the +Control Pad.

### Day of the week

Different events occur on the Field Screen on different days of the week.



### Message

Various messages are displayed here.

### Other duelists

## Map Screen



When navigating to the edge of the Field Screen, a map screen will be displayed, and a new area can be selected. Choose an area to enter using the +Control Pad and press the A Button to confirm.



## Actions on the Field Screen

The following actions can be carried out on the Field Screen.

### Talk / Examine [A Button]

By pressing the A Button, you can talk to a duelist in front of you, or check machines or cabinets in town.

### Battle [R Button]

Press the R Button to battle the duelist directly in front of you. Fight a single battle, and if you are victorious, you win a certain number of duelist points, determined by various battle factors.

Dueling → P.29 "Beginning a Battle"

### Show Submenu [A Button]

Press the A Button with nothing in front of you to open the submenu and select various actions.

### Use Facilities

Within the field, there is a Card Shop, your house, and two duel arenas. To find out how to use these facilities, please see P.12-18.

**You can check your status, edit your Deck and take part in Link Duels from the submenu screen.**



### Home / Rest In Bed

By selecting "Home," you can immediately return to your house, without having to travel across the map screen. Once inside your house, select "Rest in bed" from the submenu to sleep until the next day.



y. After selecting "Rest in bed," your duel results for the day will be saved automatically. Do not turn off the power while the save process is taking place.

Passage of Time → P.16 "Passing Time"



## Options

You can change various game settings here. Use the +Control Pad to select an option to edit, and press Left or Right on the +Control Pad to change the setting. Press the A Button to enable changes.

<b>Animation Speed</b>	Select one of four animation speeds.
<b>Activation Timing</b>	Set this to "Manual" to set the activation timing of a Quick Spell Card or Trap Card by hand.
<b>Language Selection</b>	You can choose between English, German, French, Italian, Spanish, or Japanese for messages and dialogue.



## Edit Deck

Switch to the Deck Selection screen and edit your Deck.

Editing your Deck → P.19-28 "Editing Decks"



## Status

View your status.

<b>Duelist Point</b>	Your current duelist points.
<b>Schedule</b>	View details about any tournaments you are registered for. Press the A Button to view details of Forbidden / Limited cards for tournaments with restrictions.
<b>Total Record</b>	View your 🏆 wins / 🏳️ losses / 🤝 ties.
<b>Complete</b>	View how many of the total available cards you have collected.

Tournament Registration → P.17 "Register for a Tournament"

Warning Screen → P.18 "Weekly Restrictions"



## Link Duels

You can play against friends by linking two Game Boy® Advance systems with a Game Boy® Advance Game Link® Cable.

Connecting Game Link® Cable → see P.2 "GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE CONNECTION"

### Link Duel

Select "Link Duel" and the connection process will start. Once a connection is established, Player 1 presses the A Button.

### Select Battle Type

Player 1 selects the type of battle. Select from Single Battle or Match Battle by pressing the +Control Pad Left or Right and then confirm with the A Button.

### Select Time Limit and Begin

Player 1 sets the time limit to None, 10, 20, or 30 minutes. Player 1 then selects "Start Duel!" and presses the A Button. The battle begins after the Attack Order has been determined.



Dueling → P.29-35 "How to Du"

## Link Duels



A Link Duel differs from a normal duel: Winners of a Link Duel do not receive duelist points, and players are unable to surrender during a Link Duel.





## Card Trade

When you connect two Game Boy® Advance systems using the Game Boy® Advance Game Link Cable, you and a friend can trade cards. Each player selects one card for trade. Select "Card Trade" from the Options menu and press the A Button. When the Trade screen is displayed, select "Select a card" and press the A Button.



Connection → P.2 "GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE CONNECTION"

## Selecting a Card

The screen and controls used when selecting a card to trade are identical to those on the "Edit Deck" screen. After selecting a card and pressing the A Button, a confirmation menu will be displayed. To confirm, select "OK."



Edit Deck Screen → P.19-28 "Edit Deck Screen"

## Trade

Once both players have selected a card to trade, both players press their A Button to begin the trade. The connection will be tested, and a connection screen (see right screenshot) will be displayed. To trade cards, both players select "YES." When the trade is finished, select "Exit Trading" to return to the Field Screen.



## Caution



Cards currently in the Deck cannot be traded. To trade a card, first remove it from the Deck and then select "Card Trade."

You can purchase new cards at the Card Shop using duelist points.

## Exchanging Duelist Points for Card Packs

Enter the Card Shop and speak with Trusdale. The Shop Screen will be displayed, and you can exchange duelist points for new packs. If you wish to leave the shop, press the B Button to return to the Field Screen.

**Your duelist points**

**Total duelist point cost of items in your shopping basket**

### Select Packs

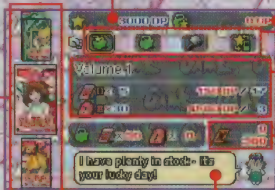
Use the +Control Pad Up or Down to select packs.

**Menu Icons**

**Pack information**

**Total number of cards in shopping basket**  
You can purchase up to 300 cards at once.

**Selected pack / icon descriptions**

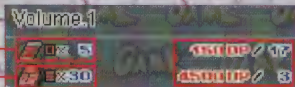


## Pack Descriptions

description of the selected card pack is displayed.

**Number of cards inside pack**

**Number of packs inside box**  
You can trade duelist points for boxes containing 20 to 40 packs.



**Duelist point cost / remaining packs in stock**

## Menu Icons

Press Left or Right on the +Control Pad to select a menu and press the A Button to confirm.

- Add selected pack to basket.
- Check the packs inside the basket.
- See a description of the selected pack. You can see which cards are contained inside particular Starter Decks.
- Use duelist points to buy packs from the basket.

## Selecting Packs

Press Up or Down on the +Control Pad to select a pack, and Left or Right on the +Control Pad to highlight the "Add to Basket" icon, then press the A Button. Use the +Control Pad to select the number of packs / boxes and press the A Button to confirm.

Highlight the "Exchange basket contents" icon and press the A Button to display the pack inside. Press the A Button once more and choose "YES" to exchange duelist points for the pack.



Press the A Button while the screen on the right is displayed to open the pack you purchased. If you obtain more than one pack at a time, you can select different packs by pressing Left or Right on the +Control Pad. Pressing the A Button with a card highlighted will bring up the menu screen.



The Menu Screen ➡ P.22 "Displaying the Deck Menu"

## Password Machine

Entering the 8-digit password recorded on the bottom left of "Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME" cards, you can obtain that card. Each use of the password machine costs 1000 duelist points and, if the correct password is entered, will yield one card. To display the password screen, face the password machine and press the R Button. Answer "Yes" when prompted with "Do you want to hear how to use it?" You will be taken to the password screen.



## Entering Passwords

Use the +Control Pad to select the numbers and press the A Button. To alter numbers already entered, press the L Button or B Button to go back one digit, and the R Button to go forward one digit. When you are finished entering the password, highlight the "OK" icon and press the A Button to enter the password. If the password is correct, you will receive one card.



## A word about using the password machine:



Once you obtain a card using the password machine, you cannot obtain the same card again. Additionally, if you enter an incorrect password, the duelist points spent to use the password machine will not be refunded.





When you are finished with activities for one day, you can go home and rest until the next day.

## Passing Time

By selecting the submenu screen inside your house and selecting "Rest in bed," you can rest until the next day. You can use this method to skip forward to a date when an event is scheduled.



## View Trophies

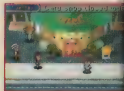
You can view the trophies you have won from tournaments by standing in front of the red cabinet and pressing the A Button. Select a trophy using the +Control Pad and press the A Button to view the selected trophy.



## Days of the Week



Duelists move to different locations on different days, and some events only take place on certain days of the week, so keep an eye on the calendar!



There are two duel arenas in Battle City: K.C. Tower and Coliseum. A variety of tournaments are held at these duel arenas.

## Register for a Tournament

You can find out about, and register for, tournaments with open registration by talking to a receptionist in front of a duel arena.

## Tournaments

After completing registration for a tournament, you can view the tournament schedule by opening the submenu screen, selecting "Status," then selecting "Schedule." You can also view special tournament-specific rules, and coordinate your Deck accordingly.



The tournament will begin once you leave your home on the day of the tournament. You can obtain duelist points and trophies by winning in tournaments. Good luck!



## Tournament rule infractions



If you try to battle using a Deck that conflicts with tournament rules, a warning will be displayed. Select "Reconstruct my Deck" to proceed to the information screen and modify your Deck so that it does not conflict with tournament rules.



## Weekly Restrictions





Every week, new cards will be selected as Prohibited Cards (none allowed), Limited Cards (only 1 allowed per Deck), and Semi-Limited Cards (up to 2 allowed per Deck). You can check which cards have been selected as this week's Prohibited and Limited Cards by standing in front of the machine in front of the duel arena and pressing the A Button.

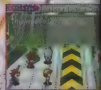
Sometimes tournaments with special rules will have extra Prohibited and / or Limited Cards in addition to those displayed on the warning screen.

Deck Creation Rules → P.38 "Creating D

## The Warning Screen

Switch between Prohibited, Limited, and Semi-Limited Cards by pressing the L Button and R Button. Press the +Control Pad Up or Down to scroll the cards one at a time, or press left or right to scroll the cards 8 at a time. After selecting a card, press the A Button to display the following menu:

	<b>Detail</b>	Display detailed information about the selected card.
	<b>Edit Deck</b>	Switch to the Select Deck screen and edit your Deck.
	<b>Remove</b>	Remove the selected card to conform to current Prohibited, Limited, and Semi-Limited Card restrictions.
	<b>Exit</b>	Close the Warning screen.



Number of cards  
Deck in use

# EDITING DECKS ~Steps to Edit a Deck~

GAME



Select "Edit Deck" from the submenu to open the Select Deck screen, where you can edit Decks or create new ones.

## Editing a Deck

When you build a Deck, you will need to build a Deck with the cards in your possession. You can edit or create a new Deck containing at least 40 cards and up to 99 cards (excluding Fusion Cards), and also edit and create a Side Deck (up to 15 cards) for use in a Match battle.

Rules for Creating a Deck → P.38 "Creating Decks"

## Select Deck Screen

You can view a list of your Decks on the Select Deck screen. Select a Deck to edit here.



Select Deck Controls → P.21 "Select Deck Screen"

## Choosing a Deck to Edit

Use the +Control Pad Up or Down to select the Deck you wish to edit, and press the A Button to open the menu. Select "Edit Deck" and press the A Button to switch to the Deck Menu.



Deck Menu → P.22 "Displaying the Deck Menu"



# EDITING DECKS

~Steps to Edit a Deck~

## Edit Deck Screen

You can add to or remove cards from your Deck on the Edit Deck screen.



Edit Deck Controls → P.23-28 "Edit Deck Scr

## Check Your Deck

Use the +Control Pad Up and Down to scroll cards one at a time, and Left or Right to scroll four at a time. Highlight a card and press the A Button to show the menu.



## Search For Cards to Add to Your Deck

Move the cursor over a card's details and press the A Button to display the menu. Select "Filter" to change the card search conditions.



## Add / Remove Cards

Place the cursor on the card you wish to add to your Deck and press the R Button to add it. Press the Button to remove a card from the Deck.



# EDITING DECKS ~Select Deck Screen~



You can manage up to 20 original Decks (plus Side Decks) on the Select Deck screen.

## Interpreting the Select Deck Screen

Press a Deck to view by pressing +Control Pad Up or Down, and switch between the Deck list and the card view by pressing +Control Pad left or right.

**Filter Settings**: Located at the top of the screen, showing various filter icons and settings.

**Deck List**: A list of decks on the left side. The deck in use is highlighted with yellow letters.

**Deck Information**: Information displayed at the top of the selected deck's card list, including the deck name and card counts.

**List Ordered By**: A dropdown menu to select the sorting order for the card list.

**Cards Found / Total Cards**: A display showing the number of cards found and the total number of cards in the deck.

**Card List for selected Deck**: The main list of cards in the selected deck, including their names and levels.

## Viewing Deck Information

Selected information about the selected Deck will be displayed.

**Number of Decks / Number of Fusion Decks**: A display showing the number of decks and the number of fusion decks.

**Number of Side Decks**: A display showing the number of side decks.

**Spell**: A button to view the number of spells in the deck.

**Trap**: A button to view the number of traps in the deck.

**Ritual**: A button to view the number of rituals in the deck.

**Fusion**: A button to view the number of fusion monsters in the deck.






**Number of Normal / Effect Monsters by Level**: A display showing the number of normal and effect monsters by level.

**Normal**: A button to view the number of normal monsters.

**Effect**: A button to view the number of effect monsters.






## Displaying the Deck Menu

Use the cursor to highlight a Deck and press the A Button to display the menu.

	<b>Edit Deck</b>	Switch to the Edit Deck screen to edit the Deck.
	<b>Deck in Use</b>	Make this Deck your active Deck. You may also press SELECT when highlighting a Deck to make your active Deck.
	<b>Copy</b>	Copies a Deck. Use the +Control Pad to select the Deck number to copy to and press the A Button.
	<b>Clear</b>	Empties the selected Deck.
	<b>Exit</b>	Exits the Edit Deck screen.

## Displaying the Card Menu

Use the cursor to highlight a card and press the A Button to open a menu.

	<b>Detail</b>	Displays detailed information about the card.
	<b>Edit Deck</b>	Switches to the Edit Deck screen to edit the Deck.
	<b>Select Deck</b>	Returns the cursor to the Select Deck screen.
	<b>Filter</b>	Change filter settings for the card list. Refer to P.34 for more.
	<b>Sort</b>	Change list ordering settings for the card list. Refer to P.34 for more.

# EDITING DECKS ~Edit Deck Screen~

GAME

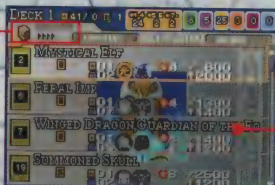


selecting a Deck to edit on the Select Deck screen, switch to the Edit Deck screen to modify in a Deck.

## Interpreting the Edit Deck Screen

- Control Pad Up or Down to scroll cards one at a time, or Left or Right to scroll them four at a time.
- Control Pad Up when at the top of the list to move the cursor to Deck information.

**Edit Mode** Shows whether you are editing a Deck, a Side Deck, or one of your Favorites.



Deck Information

Card List

Deck Information → P.21 "Viewing Deck Information"



GAME

# EDITING DECKS ~Edit Deck Screen~

## Card Details

Details about cards are shown in the card list.

**Card Name** Prohibited Cards are displayed in red, Limited Cards are displayed in yellow, and Semi-Limited Cards are displayed in green.



Deck Registration

Icon

**Card Type** The number represents the card number.

Total Cards in Decks and Side Decks

Total Cards

## Card Types

### Monster Card



Normal



Fusion



Ritual



Effect

### Spell Card



### Trap Card



# Monster / Types

Dragon	 Beast-Warrior	 Fairy	 Fish	 Aqua
Spellcaster	 Beast	 Insect	 Sea Serpent	 Pyro
Undead	 Winged Beast	 Dinosaur	 Machine	 Rock
Warrior	 Fiend	 Reptile	 Thunder	 Plant

# Monster / Attribute

 EARTH	 WATER	 FIRE	 WIND	 LIGHT	 DARK
--	---	--	--	---	--







## Spell



## Trap



# Spell-Trap / Effect

 Equip	 Quick	 Continuous	 Ritual	 Field	 Counter
--	---	--	--	---	---












GAME

# EDITING DECKS ~Edit Deck Screen~

## Displaying the Menu

Place the cursor over the card list and press the A Button to display the following menu:

	<b>Detail</b>	Display detailed information about a card.
	<b>Select Deck</b>	Return to the Select Deck screen to edit another Deck.
	<b>Filter</b>	Change filter settings for the card list.
	<b>Sort</b>	Change the list sort settings for the card list.
	<b>Main Deck</b>	Switch to Edit Deck mode. Refer to P.33 for more information.
	<b>Side Deck</b>	Switch to Edit Side Deck mode. Refer to P.33 for more information.
	<b>Favorites</b>	Switch to Edit Favorites mode. Refer to P.33 for more information.

Card Legend → P.47-52 "Duel Card"

List Filter → P.28 "Change the List"

### List Sort Settings

**NUMBER** by card number

**NAME** by card name

**ATTACK** from highest ATK

**DEFENSE** from highest DEF

**CATEGORY** by category

**TYPE** by monster type

**ATTRIBUTE** by attribute

**ICON** by spell / trap icon

**LEVEL** by monster level

**FAVORITE** by Favorites rank

**NUM. OF. CARD** by number in Deck

## Add / Remove Cards

Move the cursor over a card and press the R Button to add it to the Deck. Press the X Button to remove it from the Deck. If you wish to add or remove cards from the Side Deck, you must change modes before doing so (the reverse also applies when editing a Side Deck).



## Select a Mode

Press SELECT to switch between editing the Deck and editing the Side Deck. You can also do this by selecting "Main Deck" or "Side Deck" from the menu.



Edit Deck mode



Edit Side Deck mode

## Favorites

You can view the cards in your Favorites by changing the list filter setting to "Favorites." A card marked as a Favorite is easy to find in the card list when using the filter. To change to Favorites mode, choose "Favorites" from the menu. Also, you can change the rank (number of stars) of a card within your Favorites, making it easier to locate a particular card when sorting.





# EDITING DECKS ~Edit Deck Screen~

## Change the List Filter

Place the cursor over the Deck information and press +Control Pad Left or Right to change the card list filter settings. For example, if you only want to view Spell Cards, change the filter to "SPELL," and only Spell cards will be displayed. You can also change the list filter settings by selecting "Filter" from the menu.

<b>ALL</b>	Show all cards.
<b>LEVEL 1-4</b>	Show Monster Cards between level 1 and 4.
<b>LEVEL 5-6</b>	Show Monster Cards of level 5 or 6.
<b>LEVEL 7-</b>	Show Monster Cards of level 7 and above.
<b>SPELL</b>	Show Spell Cards.
<b>TRAP</b>	Show Trap Cards.
<b>NORMAL</b>	Show Normal Cards.
<b>EFFECT</b>	Show Effect Cards.
<b>FUSION</b>	Show Fusion Cards.
<b>RITUAL</b>	Show Ritual Cards.
<b>NEW CARDS</b>	Show recently obtained cards.
<b>MAIN DECK</b>	Show all cards inside a Deck, but not Fusion Cards.
<b>SIDE DECK</b>	Show all cards inside a Side Deck.
<b>FUSION DECK</b>	Show all fusion cards inside a Deck.
<b>FAVORITE</b>	Show only cards marked as Favorites.

# HOW TO DUEL ~Battle Screen & Rules~

GAME



are conducted in accordance with the "New Expert Rules" rule set from the "Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME."

## Beginning a Battle

When you challenge a duelist on the field screen or when a tournament is held, the screen switches to the battle screen and a battle begins.

Duel Rules ➔ P.36-47 "Duel Monsters"

## Attack Order

Choose "Rock, Paper, Scissors" with your opponent. Press +Control Pad Left or Right to select between rock, scissors, or paper, and press the A Button. If you win, you will be allowed to go first. If you prefer to go first or second. Make your selection by pressing the +Control Pad Left or Right and pressing the A Button. Once the Attack Order has been determined, the duel automatically begins and 5 cards are drawn to your hand.



## Match Battles

There are two kinds of battles: single battles, in which victory is determined in only one duel, and match battles, in which victory is determined as the best of three duels. In a match battle, the Side Deck can be used for the second and third duels. After the first duel is over and the results of the duel are displayed, an Edit Deck screen will be displayed, allowing players to switch cards between their main Deck and Side Deck. The player that loses any given duel has the right to decide the Attack Order of the next.



Using the Side Deck ➔ P.38 "Creating Decks"

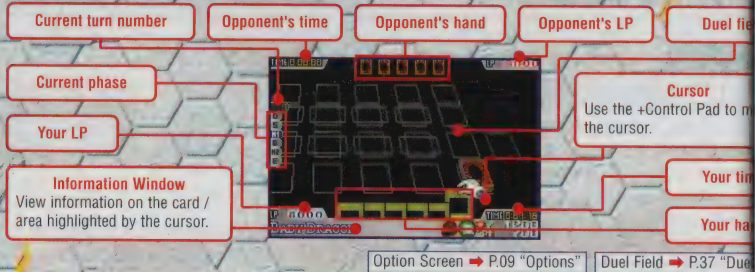


GAME

# HOW TO DUEL ~Battle Screen & Rules~

## Interpreting the Duel Screen

This is the Duel Screen. Press START to open the option menu and change settings.



**D:** Draw phase  
**B:** Battle phase

**S:** Standby phase  
**M2:** Main phase 2

**M1:** Main phase 1  
**E:** End phase

Icon

Card Name

Level

LP 8000  
BABY DRAGON

ATK

DEF



# HOW TO DUEL ~Battle Controls~

GAME



Prepare yourself for battle by learning basic commands such as how to bring up menus and use cards, how to move between phases.

## Displaying Menus

Move the cursor over a card in your hand or on the duel field and press the A Button to display a menu and perform various actions with the card. The menu displayed will vary depending on what the cursor indicates.



Using Cards → P.40-44 "Duel Flow"

## Card View

View detailed information about a card.



Viewing Cards → P.35 "Cards"

## Summon

Summon a Monster Card from your hand and place it on the duel field face-up in Attack Position.



Summon Monster Cards onto the duel field face-down in Defense Position and set Spell / Trap cards from your hand face-down on the duel field.





GAME

# HOW TO DUEL ~Battle Controls~

## Flip Summon

Flip a Monster Card from face-down Defense Position to face up Attack Position.



## Atk Pos.

Change a Monster Card from Defense Position to Attack Position.



## Def Pos.

Change a Monster Card from Attack Position to Defense Position.



## Activate

Activate Spell / Trap Cards on the duel field as well as effect monsters. Also set a Spell Card in your hand face-up onto the duel field so that it takes effect immediately.



## Attack

Attack with Monsters in Attack Position during Battle Phase.

An icon will be displayed over monsters that are open to attack. Select which of your opponent's Monsters to attack.



Attack Effects → P.53 and 54 "Determining Dan

## Activation Timing

You can choose whether or not to display Activation Timing messages for Quick Spell cards for each type of timing. These messages are displayed during Main Phase 1 and 2 and during the Battle Phase when "Activation Timing" under "Options" is set to "Manual."

Activation Timing settings → P.09 "Options"

Press the +Control Pad Up or Down on the Activation Timing screen to select timing. Press the A Button to toggle Activation Timing messages on and off. Press the R Button to switch all items to "Yes" or press the L Button to switch all items to "No." When you are finished, press the B Button to return to the duel screen.



## Activation Timing Messages

When the timing is right to activate Quick-Play Spell Cards or Trap Cards, or to start a chain, an Activation Timing message will be displayed. To activate a card, select "Yes."



Chains → P.61-63 "Chains"



GAME

# HOW TO DUEL ~Battle Controls~

## Draw

Place the cursor over your Deck and press the A Button during the Draw Phase to draw a card. You can also do this by pressing the R Button.



## Surrender

Place the cursor over your Deck and press the A Button during any phase other than the Draw Phase to surrender and end the duel. This will be recorded as a loss in your record.



## Phases

Press the B Button during Main Phase 1 or 2 or Battle Phase to display the Phase End menu and proceed to the next phase.



Phases → P.40-44 "Duel"

## Fusion with "Fusion Gate" active



When the Spell Card "Fusion Gate" is active, you can Special Summon a Fusion monster without using the "Fusion" Spell Card. Place the cursor over the Fusion Deck, press the A Button and select "Fusion" to Special Summon a Fusion Monster.



Fusion Sp. Summon → P.56 "Fusion"

Game unfolds on the Field Screen. Talk to other duelists and challenge them to battles.

## View Card Instructions

Move the cursor over a card and hold the R Button down to view card instructions.



## View Graveyard / Removed Card / Fusion Deck

Move the cursor over the graveyard / removed cards and press the A Button to see a list of those cards. Move the cursor over the Fusion Deck and press the A Button to view a menu and select "Card View" to view the cards in your Fusion Deck. Control of the list is the same as for the card lists on the Edit Deck screen. Bring up the menu or press the B Button to return to the Duel Screen.



Edit Deck Controls → P.23-28 "Edit Deck Screen"

## Target List For Special Summons

When Special Summoning a Monster with a Spell / Trap Card or the effect of an Effect Monster such as Elegant Egotist or Sangan, a list of monsters that can be summoned will be displayed. Move the cursor over the card you wish to Special Summon, press the A Button to show the menu and select "OK" to Special Summon.

Chains → P.61-63 "Chains"





GAME

# DUEL MONSTERS

Duel rules are based on the "Yu-Gi-Oh! TRADING CARD GAME."

## Duel Basics

Place the cursor over a card and hold the R Button down to view card instructions.

### Cards

Cards can be separated into the following 3 categories based on their usage:

#### Monster Cards

Monster Cards are used to attack your opponent. There are some extremely powerful cards that must be summoned in a special way and some that have special effects.



#### Spell Cards

Spell Cards have many various effects, such as strengthening monster abilities and changing the field terrain. Use of these cards strongly affects the outcome of a duel.

#### Trap Cards

Set Trap Cards on the field to use them. They are activated in response to an opponent's monster attack or spell and they neutralize the effects of the attack or spell.



## Field

Duel Field is where you and your opponent set and throw away cards during a duel. Each duelist has a field like the one shown in the figure below. The two fields are positioned opposite one another. Cards can be placed in the following areas on the field:

### FIELD CARD ZONE

Spell Cards are placed here.

### MONSTER CARD ZONE

Monster Cards are placed here.

### GRAVEYARD

Cards that have been destroyed are placed here.

### REMOVED CARD ZONE

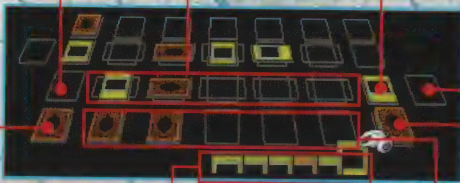
Cards eliminated during a duel are placed here.

### MONSTER DECK ZONE

Your Monster Deck is placed here.

### DECK ZONE

Your Main Deck is placed here. One card can be drawn from this deck during the Draw Phase.



### HAND

Cards in your hand are placed here. Cards can be set on the field.

### SPELL & TRAP CARD ZONE

Spell / Trap Cards are placed here.



GAME

# DUEL MONSTERS

## Card Battles

Each card battle against an opponent in which a win, loss or draw is declared is referred to as a duel.

## Creating Decks

- 1** The cards you use in a duel are called the Deck. In this game, a Deck must contain at least 40 (but more than 60) non-Fusion Monster Cards. The Fusion Deck can consist of no more than 20 Fusion Monster cards.  
You can duel without a Fusion Deck.
- 2** Cards that are **not** in a Deck are stored in the Trunk. Move cards to and from the Trunk to create a Deck.
- 3** You cannot have more than 3 copies of the same card in a Deck. You can only have 1 copy of Limited Cards and 2 copies of Semi-Limited Cards in your Deck at any time.

## Limited Cards & Semi-Limited Cards



This game proceeds in 1-week (7-day) cycles. The cards selected as Limited and Semi-Limited Cards change each week.

Limited and Semi-Limited Cards → P.18 "Weekly Restrictions"



## Victory Conditions

Outcomes are decided according to the following rules:

Each player begins a duel with 8000 Life Points (LP). Life Points are subtracted when either a player or monster fails to defend against an opponent's attack. You win if your opponent's Life Points reaches 0. Your opponent wins if your Life Points reaches 0.

If both players' Life Points reach 0 at the same time, the duel is declared a draw.

If either player's Deck runs out of cards, the first player unable to draw a card loses the duel.

If at any time during the duel, a player holds all 5 of the "Exodia Series" cards in his / her Hand, that player wins the duel. If a player draws these 5 cards at the beginning of a duel, that player is declared the winner immediately after the duel begins.

If a player has the "Destiny Board" and all 4 "Spirit Messages" on his / her field, that player wins the duel.

### Exodia Series

Right Leg of the Forbidden One  
Left Leg of the Forbidden One  
Right Arm of the Forbidden One  
Left Arm of the Forbidden One  
Exodia of the Forbidden One

### Destiny Board

- Destiny Board
- Spirit Message "I"
- Spirit Message "N"
- Spirit Message "A"
- Spirit Message "L"



GAME

# DUEL MONSTERS

## Duel Flow

In accordance with the game rules, duels are conducted in the following order:

### 1 Deck Preparation

Organize your Deck before the start of the duel. Make sure that your Deck contains at least 40 and not more than 99 cards.

### 2 Set the Attack Order

Attack order is determined randomly in 1P games.

### 3 Draw a Hand

5 cards are automatically drawn from the top of the Deck. These 5 cards become your initial Hand at the start of the duel.

### 4 Draw Phase

One card is drawn automatically from your Deck and added to your Hand.



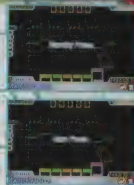


## Standby Phase

of some Monster and Spell / Trap Cards are activated during this phase. Follow instructions on cards that require you to perform actions during this phase.

## Main Phase 1

may set or play Monster and Spell / Trap Cards during this phase. Each card must be placed in the appropriate place on the Duel Field. Each player can have only 5 Monster and Spell / Trap Cards (not including Field Spell Cards) on the field at one time. If you have 5 cards on the field, you may not discard a card on the field and replace it with a new card. You must find a way to destroy the cards on the field before placing new ones.



## Monster Cards

Summoning is the act of placing a Monster Card from your Hand without the use of spells or any other effects. When summoning a Monster, you must also indicate a position for the card. Position the card face-up vertically to indicate Attack Position or face-down horizontally to indicate Defense Position. During the turn in which a Monster is summoned, you may not change the position of the card, so think well before selecting a position. You may change the position of Monster Cards already on the field only once during this phase. Aside from some very special cases, once you change the position of a card, you may not change it again during the same turn. You can also activate the effects of Effect Monsters during this phase.

See next page



GAME

## DUEL MONSTERS

### ► Spell / Trap Cards

Spell Cards may be set either face-up or face-down. Trap Cards must be set face-down. You may activate the effect listed on the card by positioning the card face-up. Spell Card effects are usually activated when the card is positioned face-up and only last for one turn. After a card is activated, it is destroyed and sent to the Graveyard. Exceptions to this rule include Equip Spell Cards that strengthen Monsters, Field Spell Cards and Continuous Spell Cards. Trap Cards, whose effects are not continuous, are also destroyed after being activated. You may also perform Ritual Summons and Monster Fusions during the Main Phase.

### 7 Battle Phase

Each Monster that is face-up and in the Attack Position on the field can be used once to attack your opponent. At the beginning of a duel, the starting player may set cards on the field during his / her first turn, but cannot attack. The next player may attack during his / her first turn. You are not required to enter the Battle Phase. You may move directly from Main Phase to End Phase and end your turn.

### ► Monster Cards

You can have any number of Monsters on the field participate in an attack as long as they are in Attack Position (change Monsters from Defense Position to Attack position during the Main Phase before attacking). Attacking Monsters must target the opponent's Monsters if there are any on the field (players cannot normally be attacked directly if there are any Monsters on their duel field).

ction explains how to attack your opponent's Monsters. Upon entering the Battle Phase, you (the **Player**) must select a Monster to execute an attack and designate one of your opponent's Monsters as the attack target. If there are no Monsters on your opponent's duel field, your Monsters will target your opponent directly. Each Monster can only attack one target, either one of your opponent's Monsters or your opponent, and can only attack once during that turn. After the first Monster attacks, you may order another Monster to attack. You may repeat these steps for all Monsters on your field in the Attack Phase, but you are not required to do so. You should decide when and which Monsters you order to attack based on the situation.

If you attack a Monster in the face-down position, the Monster Card is flipped face-up. If that Monster is a Flip Effect Monster, the effect is activated as soon as the card is flipped. Once a Monster has attacked, it remains in the attack position. These Monsters are treated just as if they had been placed in the Attack Position and cannot be changed to the Defense Position in the Main Phase 2 of that turn. Monsters destroyed in an attack or by the effects of a Spell / Trap Card are sent to the Graveyard.

## Spell / Trap Cards

You may use Spell / Trap Cards that have been set in the Spell / Trap Card Zone, but usually only the effects of Quick-Play Spell Cards are activated. You can also play Trap Cards. Use the cards that best fit your situation. Spell / Trap Cards are sent to the Graveyard as they are used.

See next page



GAME

# DUEL MONSTERS

## 8 Main Phase 2

This phase begins at the end of the Battle Phase. As in Main Phase 1, you can perform Fusion and Fusions as well as play Spell / Trap Cards. If you did not summon a Monster during Main Phase 1, you can also summon a Monster. You can change the position of Monsters if their positions were not changed in Main Phase 1 and if they did not participate in any attacks during the Battle Phase.

## 9 End Phase

Announce the end of your turn during this phase. If you have more than 6 cards in your Hand at this point, you must select cards to send to the Graveyard until you have no more than 6 cards in your Hand. Your opponent's turn then begins.

## 10 Duel End

You and your opponent alternate turns beginning with the Draw Phase and continuing through the End Phase. The duel ends when either you or your opponent meets the victory conditions.



# ase Flow

## so Flow of the Entire Duel

Following figure illustrates the progression of duels:

Shuffle Main Deck

Draw 5 Cards for Player Hand

- Decide Starting Player

Duel Start

Starting Player Turn

Draw Phase

Standby Phase

Main Phase 1

Battle Phase

Main Phase 2

End Phase

Battle Phase is skipped

- (1) Start Step
- (2) Battle Step
- (3) Damage Step
- (4) End Step

Next Player Turn

Duel End

Victory  
Conditions Met





GAME

# DUEL MONSTERS

## Battle Phase Flow

The Battle Phase is made up of the following 4 steps:

### START STEP

Enter the Battle Phase. Both players can use Quick-Play Spell and Trap Cards.

### BATTLE STEP

You select one Monster to execute an attack and designate one of your opponent's Monsters as the target. Both players can use Quick-Play Spell and Trap Cards.

### DAMAGE STEP

Attacks are executed and damages calculated. The Flip Effects of Monsters are revealed at the end of this step. However, Flip Effects do not affect any monster that has already been destroyed as a result of the damage calculation.

### END STEP

You repeat the Battle and Damage Steps. When you can no longer take any action, the battle is over. Both players can use Quick-Play Spell and Trap Cards.

Cards used in this game can be separated into the following 3 categories: Monster, Spell and Trap. The usage and capabilities of each card vary widely. Use the "Card View" icon during the game to view detailed information about a card.

## ATTRIBUTE

Color Attribute icon. Spell / Trap Cards identify cards as Spell (S) or Trap (T).

## TYPE

Monster Type and Class (Ritual, Effect, etc.). Spell / Trap Cards show Type and Effect (Equip, Continuous, etc.).

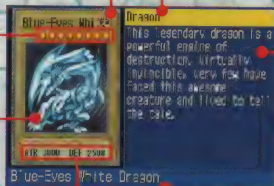
## LEVEL

Monster level. Spell / Trap Cards show Class icons (S or T).

## CARD DESCRIPTION

Detailed description of the card. For example, Fusion Monster Cards will explain the Fusion Material, while Effect Monsters and Spell / Trap Cards explain the details of the effect and how it's activated.

## CARD ILLUSTRATION



## ATTACK / DEFENSE

Attack and DEFENSE strengths of monsters.

## CARD NAME



GAME

# DUEL CARD

## Monster Cards

Monster Cards are the basic cards used to attack an opponent. Monster Cards are categorized by Type and Attribute. There are 20 different Types and 6 different Attributes. The difference between Type and Attribute influences how the effects of Spell Cards affect the Monster. Level (stars) indicates the overall strength of the Monster.

### TYPE

DRAGON	BEAST	DINOSAUR	THUNDER
SPELLCASTER	WINGED-BEAST	REPTILE	AQUA
ZOMBIE	FIEND	FISH	PYRO
WARRIOR	FAIRY	SEA SERPENT	ROCK
BEAST-WARRIOR	INSECT	MACHINE	PLANT

### ATTRIBUTE

EARTH	WIND
WATER	LIGHT
FIRE	DARK

There are several different Classes of Monster Card. Both "Fusion Monster Cards" and "Ritual Monster Cards" must be summoned in a special way and "Effect Monster Cards" have unique effects.

## Normal Monster Cards

One Normal Monster can be summoned during the Main Phase each turn. Level 5 or higher Monsters can only be summoned by offering either 1 or 2 other Monsters as tributes.

Tribute Summon → P.55 "Tribute Summon"



## Fusion Monster Cards

Fusion Monster Cards are special cards that are summoned with 2 or more Fusion-Material Monsters and the Spell Card "Polymerization." The basic abilities of Fusion Monster Cards are different from those of Normal Monster Cards, but the method used to summon them to the field is different.



Card color is  
BLUE-VIOLET

Fusion Process → P.56 "Fusion"

Fusion Monsters are summoned with a Special Summon, you can use a Normal Summon (or Tribute Summon) to summon another Monster during the same turn. Also, when these cards are forced to return to your Main Deck as a result of a Monster Effect, they are returned to the Fusion Deck and not your Hand.

## Ritual Monster Cards

Ritual Monster Cards are special cards that can only be summoned with the Ritual Spell Card and a particular Ritual Monster, and enough Monsters for tribute to satisfy a fixed set of conditions. The basic abilities of Ritual Monsters are no different from those of Normal Monsters, but the method used to summon them to the field is different. Read the fixed set of conditions and then follow the instructions outlined on the each card.



Card color is  
BLUE

Ritual Process → P.57 "Rituals"

Ritual Monsters, since Ritual Monsters are summoned with a Special Summon, you can summon a monster during the same turn with a Normal Summon.



GAME

# DUEL CARD

## Effect Monster Cards

Effect Monster Cards are Monster Cards that have special effects. They are summoned just like Normal Monster Cards. The effects can be broken down into the 5 main categories, but the effects vary widely depending on the card. For details, view the detailed information on each card.

### ► Flip Effect

The monster's effect is activated when the card is flipped from face-down to face-up. The effect is also activated if the card is flipped in response to an attack or the effects of a spell.

Flip Effect → P.59 "Flip Effect"

### ► Continuous Effect

This type of effect remains active for as long as the card is face-up on the field. The effect stops as soon as the card is changed from face-up to face-down.

### ► Cost Effect

This type of effect is activated by discarding your Hand or by paying Life Points (LP). Associated costs vary with each card.

### ► Trigger Effect

This type of effect is activated when direct damage is inflicted on your opponent or when some other specific requirement indicated on the card is satisfied.

### ► Multi-Trigger Effect

This type of effect can be activated during an opponent's turn. Discarding the card from your Hand or the Battle Phase activates the effect. "Kuriboh" is an example of this type of card.



## Spell Cards

There are many different types of Spell Cards. With the exception of Quick-Play Spell Cards, you can only use Spell Cards during the Main Phase of your own turn.

### Normal Spells

Since the card does not have a "Continuous Icon," it is destroyed immediately after it is used. "Raigeki" is one example of a powerful Spell Card, but there are many other Normal Spell Cards.

There are exceptions to the rule: "Lightforce Sword" remains on the field for 3 turns.



Card color is  
GREEN

### Equip Spells

Equip Spell Cards are used to equip Monsters. They remain on the field until the Monster equipped by the card is destroyed. When the Monster is destroyed, the Equip Spell Card is also destroyed. You can equip a Monster with more than one Equip Spell Card.

Using Equip Spells → P.58 "Equip Spell Cards"

### Field Spells

Field Spell Cards are used to change the terrain of the field. The field terrain affects the abilities of the monsters on the field, altering the ATTACK and DEFENSE strengths.

Using Field Spells → P.59 "Field Spell Cards"



GAME

# DUEL CARD

## Quick-Play Spells

These special Spell Cards can be played during any phase. As long as the card has been set on the field, you can even activate it during an opponent's turn.

## Ritual Spells

These cards are required to summon Ritual Monsters. Each card can only be used to summon the monster indicated on the card.

## Polymerization

This card is required to summon Fusion Monsters.

## Trap Cards

Once set on the field, these cards can be activated at any time after the start of your opponent's next turn.

## Normal Traps

As long as the card does not have a "Continuous Icon," it is destroyed immediately after it is activated. It cannot be played during the same turn in which it was set.

## Counter Traps

This type of trap is activated as a countermove to an opponent's summon or spell and cancels out the effect of the summon or spell.

## Determining Damage

Following rules are used to determine the amount of damage inflicted on a Monster during a duel.

### Opponent's Monster Is in Attack Position

If you attack a Monster that is in Attack Position, damage is determined by comparing the ATK (Attack) of both Monsters.

### If ATK Points > Opponent's ATK Points

If the ATK Points of your Monster are greater than those of the Monster you're attacking, the Monster you're attacking is destroyed. The difference in ATK Points is subtracted from your opponent's Life Points.

### If ATK Points = Opponent's ATK Points

If the ATK Points of your Monster are equal to those of the Monster you're attacking, both Monsters are destroyed. There is no effect on the Life Points of you or your opponent.

### If ATK Points < Opponent's ATK Points

If the ATK Points of your Monster are less than those of the Monster you're attacking, your Monster is destroyed. The difference in ATK Points is subtracted from your Life Points.



## Your Opponent's Monster Is in Defense Position

When you attack a Monster that is in Defense Position, damage is determined by comparing the ATK Points of your Monster and the DEF (Defense) Points of the Monster being attacked.

## Your ATK Points > Opponent's DEF Points

When the ATK Points of your Monster are greater than the DEF Points of the Monster you're attacking, the Monster you're attacking is destroyed. There is no effect on the Life Points of you or your opponent.

## Your ATK Points = Opponent's DEF Points

When the ATK Points of your Monster are equal to the DEF Points of the Monster you're attacking, neither Monster is affected. There is no effect on the Life Points of you or your opponent.

## Your ATK Points < Opponent's DEF Points

When the ATK Points of your Monster are less than the DEF Points of the Monster you're attacking, neither Monster is affected. However, the difference between the ATK and DEF Points is subtracted from your Life Points.

## Opponent Has No Monsters

When your opponent has no Monsters in the Monster Card Zone, your Monster attacks your opponent directly. The ATK Points of your attacking Monster are subtracted from the Life Points of your opponent.



## Summoning Monsters

Following are different types of summons that can be used:

### Tribute Summon

In order to summon a Monster that is level 5 or higher, you must offer (send to the Graveyard) one or more Monsters on the field. This is referred to as a "Tribute Summon." Level 5 or 6 monsters require offering one Monster as tribute. Level 7 or higher Monsters require offering two Monsters. A Tribute Summon is treated just like a Normal Summon, so you cannot use a Tribute Summon if you have already performed a Monster to the field during a turn. You do not need to offer any Monsters to bring back a level 5 or higher Monster with "Monster Reborn."

### Special Summon

Special Summon refers to the summoning of Monsters with Spell Cards like "Polymerization," "Ritual," "Monster Reborn," as well as with Effect Monsters. As long as you meet the fixed conditions for a Special Summon, you can use Special Summon as many times as you want during the same turn. A Special Summon isn't treated the same way as a Normal Summon, so you can also use a Normal Summon or a Tribute Summon during the same turn.



## ► Fusion

The Fusion rule allows you to summon a Monster using two or more of your Monster Cards and the Spell Card “Polymerization.” Fusion is successful if two or more of the required Fusion-Material Monsters are on the field or in your Hand when you use “Polymerization.” The Monsters required as Fusion Material are listed on each of the Fusion Monster Cards.

Fusion Monsters come from the Fusion Deck, go to the Graveyard when destroyed, and return to the Fusion Deck if returned to your Hand. Since Fusion Monsters are summoned with a Special Summon, traps like “Trap Hole” have no effect on them.

The following steps outline how to perform Fusion:

- 1 With the Fusion-Material Monsters A and B either on the field or in your Hand, play the Spell Card “Polymerization” in the Spell & Trap Card Zone.
- 2 The Fusion Monster C, created from the Fusion-Material Monsters A and B, is placed in the Monster Card Zone from the Fusion Deck. The Fusion Deck, which consists of only Fusion Monsters, is separate from the Main Deck and is placed in the Fusion Deck Zone on the field.
- 3 Monsters A and B, those that were used in the Fusion, and the Spell Card “Polymerization” are all sent to the Graveyard.





The Normal Summon used to summon Normal Monsters, Ritual Monster Cards summoned with a special process.

To summon a Ritual Monster, you will need the designated Ritual Spell Card for that Monster and Monsters to offer for tribute. The sum of the stars (level) on the Monster you offer for tribute must equal the number of stars on the Ritual Monster Card.

Ritual Monsters are summoned with a Special Summon, traps like "Trap Hole" have no effect on them. The following steps outline how to perform a Ritual Summon using "Dokurorider" (level 6) as an example.

1. Place the "Dokurorider" Card in your Hand and enough Monsters for tribute on the field or in your Hand to meet the six-star sum (see above), play the "Revival of Dokurorider" Spell Card in the Spell & Trap Card Zone on the field.

2. Offer as many Monsters on the field or in your Hand as needed to reach a sum of six or more stars. The "Revival of Dokurorider" Card and the Monsters you offered are all sent to the Graveyard and the "Dokurorider" Card is placed on the field.

## Selecting Monsters for Ritual Tributes

You cannot select a level 1 and then a level 6 Monster when selecting Monsters to offer for a level 6 Ritual Monster. For the second Monster being offered, you cannot offer a Monster already has enough stars to meet the requirements.



GAME

# DUEL RULES

## ▶ Special Summon from the Graveyard

Monsters in the Graveyard can be brought back to the field using the effects of Spell Cards like "Monster Reborn" and "Premature Burial." Since these Monsters are summoned with a Special Summon, traps like "Trap Hole" have no effect on them. Fusion and Ritual Monsters that were sent directly from your Hand or your Main Deck to the Graveyard cannot be summoned with the types of Spell Cards mentioned above. However, this does not apply to Fusion and Ritual Monsters that were properly summoned to the field before being sent to the Graveyard after an attack or through some spell effect. They can be brought with a card like "Monster Reborn."



## Spell and Effect Monsters

### Equip Spell Cards

Equip Spell Cards, which make Monsters stronger, can only be used with the Monster designated on the card. The cards can only be used when the Monster is face-up in Attack Position. The card remains on the field after use, but if the Monster equipped by the card is destroyed, the Equip Spell Card is sent to the Graveyard. Move the cursor over the Equip Spell Card(s) or the Monster Card being equipped to display the equipment for that Monster.



## Field Spell Cards

Field Spell Cards are used to change the terrain of the field. Depending on the type and effect of a Monster, the new terrain may put the Monster at an advantage or at a disadvantage. If the new terrain is advantageous to a Monster, you will notice an increase in the Monster's abilities; if it is disadvantageous, you will notice a decrease in the Monster's abilities.

Only one Field Spell Card can be in play on the field at one time. When another Field Spell Card is played, the current one is activated immediately. The previous Field Spell Card is sent to the Graveyard.



## Flip Effect Monster Cards

Flip Effect Monsters are monsters that have spell-like effects. There are various types of Flip Effect Monsters. The "Flip Effect Monster Cards" can only be activated in certain conditions. The effects of a Flip Effect Monster are activated when a card placed face-down on the field is flipped face-up through some indirect action. For instance, a monster is flipped face-up when it is attacked or as a result of spell or some other effect (flip-effects would be activated with a card like "Lightforce Sword," but not with "Raigeki," since the Monster Card is destroyed when flipped over).



Flip Effect Monsters also activate Flip Effects in the following way:

1. Place the Flip Effect Monster on the field in face-down DEFENSE position.

2. If you can't change the position of a card in the same turn you summoned it, perform a Flip Effect during your next turn to activate the effect.



GAME

# DUEL RULES

## Card Destinations

Battles and the effects of spells or traps send cards to various destinations during a duel. The card and the duel event influence the final destination where the card is sent.

### Monster Cards

Monster Cards destroyed in battle are sent to the Graveyard. When sent to your Hand or Main Deck, Monster Cards are returned to your Hand or Main Deck respectively. When Fusion Monster Cards are sent to your Hand, they are returned to the Fusion Deck and not your Hand.

#### ► Eliminated from the Duel

When the effects of Spell or Trap Cards eliminate a Monster Card from a duel, the card is sent to the Removed Card Zone and can no longer be used in the duel.

#### ► Controlled by Opponent

If your opponent takes control of one of your Monster Cards with "Monster Reborn" or "Change of Guard" and it is destroyed, the card is sent to your Graveyard. If the card is sent to your Hand or Main Deck, it is returned to your hand or Main Deck respectively.

### Spell / Trap Cards

If the card is not a continuous card, it is sent to the Graveyard after its effect is activated. If the card is destroyed through the effects of a Spell or Trap Card, it is sent to the Graveyard. If the card is sent to your Hand, it is returned to your Hand. If eliminated from the duel, it is sent to the Removed Card Zone.



## Introduction to Chains

It is very difficult to determine the outcome of a complicated battle when several Spell or Trap Cards are played. The Chain rule was developed to make it easier to determine the outcomes of such battles.

### In Play

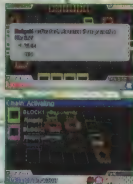
Imagine that duelist 1 plays a Spell Card. That spell is placed in a BLOCK called CHAIN 1. If duelist 2 plays a Spell or Trap Card in response to the initial Spell, it is then placed in the CHAIN 2 BLOCK. In this way, the BLOCKS respond to the other's plays, the BLOCKS are stacked on top of one another. When both duelists are unable to play any further cards, the effects of the Spell and Trap Cards are sorted out starting with the top BLOCK or the final CHAIN.

How it would work in an actual game:

Your opponent plays a Spell Card. This becomes "CHAIN 1" and is placed in BLOCK 1.

If you have a card that can be played in response to your opponent's Spell Card, the message "Resolve it as part of a chain?" is displayed on the screen. Select "YES" to add it to the CHAIN and play your card. This card becomes "CHAIN 2" and is placed in BLOCK 2. The CHAIN is displayed on the screen so that both you and your opponent can see the cards in the CHAIN.

If you and your opponent continue to play in response to each other's cards until neither of you is able to continue. The effects of the Spell and Trap Cards are then processed starting with the last card played.





GAME

# CHAINS

## Chain Structure

Blocks are stacked in the order in which the effects are activated. The game processes the effects of cards starting with those from the last card played. Chains are comprised of BLOCKS like those shown in the figure below.

Stacked in the order  
effects are activated

### CHAIN 4

Counter Trap used against CHAIN 3.

### CHAIN 3

Counter Trap used against CHAIN 2

### CHAIN 2

Quick-Play Spell or Trap used against CHAIN 1.

### CHAIN 1

Effect from initial Spell, Normal Trap or Effect Monster.

Processed from latest  
effect



## Spell, Trap, and Effect Speeds

Spell and Effect Monster Cards all have speed settings. To create or continue a Chain, the card must have a speed setting greater than the previous card played.

### Speed 1

Speed 1 Cards are the slowest. These cards can never be played in BLOCK 2 of a chain. They are the only cards that cannot be played in response to a Spell, Trap or Effect Monster Card of the same speed.

#### Speed 1 Cards

• Normal Spells • Equip Spells • Field Spells • Effect Monster (Continuous, Cost, Trigger, Flip)

### Speed 2

Speed 2 Cards can be played in response to Spell Speed 1 and 2 Cards.

#### Speed 2 Cards

• Flip Spells • Normal Trap • Effects Monster (Trigger, Multi-Trigger)

### Speed 3

Speed 3 Cards can be played in response to cards of any spell speed. The only cards that can be played in response to these cards are other Spell Speed 3 Cards.

#### Speed 3 Cards

• Instant Trap

## WARRANTY

Konami Digital Entertainment - America warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of the program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and / or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and / or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please call our Warranty Services number at (650) 654-5687.

Konami Digital Entertainment - America  
1400 Bridge Parkway, Redwood City, CA 94065

## CONSUMER SUPPORT

If you feel stuck in the game, or just need a boost, don't worry! You can call the Konami Game Hint & Tip Line for help on many Konami games.

Konami Game Hint & Tip Line: 1-650-801-0465

Hints are available 24 hours a day. Availability is subject to change.

Become a

**KONAMI**

*Insider*

Go to [www.konami.com/usa](http://www.konami.com/usa) to register your KONAMI games and get exciting news and information from KONAMI.

When you register your game you will be automatically entered into monthly drawings to win FREE games!





The cover art features a dynamic illustration of Yugi Muto in the foreground, holding a Duel Disk and a card. He has his signature spiky orange and red hair and a determined expression. Behind him, a large, menacing blue and black dragon-like monster looms. To the left, a large, stylized pink and purple face with a wide, toothy grin is visible. The background is filled with vibrant, abstract energy in shades of red, orange, and blue. The overall style is characteristic of the Yu-Gi-Oh! anime series.

KONAMI

SHONEN JUMPS

# Yu-Gi-Oh!

## 7 Trials to Glory

World Championship Tournament 2005

LIVRET D'INSTRUCTION

©1996 KAZUKI TAKAHASHI

**MISE EN GARDE : VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LE LIVRET DES PRÉCAUTIONS INCLUS AVEC LE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE MATÉRIEL NINTENDO®, L'ENSEMBLE DE JEU OU L'ACCESSOIRE. CE LIVRET CONTIEN DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ.**

**RENSEIGNEMENTS DE SÉCURITÉ IMPORTANTS - LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AUX JEUX VIDÉO**



## **AVERTISSEMENTS - Crises épileptiques**

- Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent souffrir de crises épileptiques lorsqu'elles sont exposées à certains modes de lumière ou de lumières clignotantes, comme en regardant la télévision ou en jouant à la vidéo, même si ces crises n'ont jamais été décelées auparavant.
- Si quelqu'un a déjà éprouvé une condition épileptique, il devrait consulter son médecin avant de jouer à la vidéo.
- Les parents devraient surveiller lorsque leurs enfants jouent aux jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant éprouvez les symptômes suivants :

**Convulsions**

**Vision altérée**

**Mouvement rapide de l'œil ou d'un muscle**

**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**

**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise épileptique lorsque vous jouez aux jeux vidéos :

1. Asseyez-vous aussi loin que possible de l'écran
2. Jouez aux jeux vidéo sur un écran de télévision le plus petit possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée
5. Prenez des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

## VERTISSEMENT - Blessures répétitives de mouvements

Après jouer vidéo, vos muscles, jointures ou peau peuvent être endoloris après quelques heures. Suivez ces conseils pour éviter des problèmes de tendons, syndrome du canal carpien ou irritation de la peau :

- Ne jouez pas trop jouer. On recommande aux parents de surveiller leurs enfants quant au temps approprié.
- Faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous pensez ne pas en avoir besoin.
- Si vos poignets ou bras sont fatigués ou endoloris lorsque vous jouez, arrêtez et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer à nouveau.
- Si vous avez toujours les mains, les poignets ou les bras endoloris durant ou après le jeu, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

## VERTISSEMENT - Fuite des piles

La fuite des piles peuvent causer des blessures et endommager votre Game Boy. Si une fuite de pile se produit, elle peut irriter la peau et les vêtements affectés. Gardez l'acide des piles loin des yeux et de la bouche. Les piles peuvent aussi faire des bruits d'explosion.

Évitez les fuites :

- N'utilisez pas les piles neuves et les piles usées (remplacez toutes les piles en même temps).
- N'utilisez pas les piles alcalines et celles au carbone zinc.
- N'utilisez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- N'utilisez pas des piles usées dans le Game Boy. Lorsque les piles perdent leur charge, le témoin lumineux peut s'éteindre, le son peut s'affaiblir et l'écran d'affichage peut devenir vierge. Si cela se produit, remplacez immédiatement toutes les piles usées par des piles neuves.
- N'utilisez pas les piles dans le Game Boy ou un accessoire pendant de longues périodes de non-utilisation.
- N'utilisez pas l'interrupteur de courant en marche après que les piles ont perdu leur charge. Lorsque vous utilisez le Game Boy, glissez toujours l'interrupteur sur la position d'ARRÊT.
- N'essayez pas de recharger les piles.
- N'utilisez pas les piles à l'envers. Assurez-vous que les extrémités positive (+) et négative (-) sont dirigées dans le bon sens. Insérez l'extrémité négative en premier. Lorsque vous enlevez les piles, retirez l'extrémité positive en premier.
- N'utilisez pas les piles dans le feu.

*Le sceau officiel est votre assurance  
que ce produit est offert sous licence ou  
fabriqué par Nintendo. Recherchez  
toujours ce sceau lorsque vous achetez  
des systèmes de jeu  
vidéo, des accessoires,  
des jeux et des  
produits connexes.*

Nintendo ne met pas sous licence la vente ou l'utilisation  
de produits sans le sceau officiel Nintendo.



**CE GAME PAK FONCTIONNERA SEULEMENT AVEC  
LE SYSTÈME DE JEU VIDÉO GAME BOY® ADVANCE**



**CE GAME PAK COMPREND UN MODE À JOUEUR  
MULTIPLIS QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME BOY  
ADVANCE GAME LINK®.**

### Renseignements légaux importants

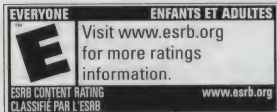
Le fait de copier un jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle. Les copies de «sauvegarde» ou «d'archives» ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un dispositif de copie non autorisé ou tout accessoire non offert avec licence. L'utilisation d'un tel dispositif annulera votre garantie de Nintendo. Nintendo (et/ou tout détenteur de licence ou distributeur Nintendo) n'est pas responsable de tout dommage ou perte causé par l'utilisation de tel dispositif. Si l'utilisation d'un tel dispositif fait arrêter votre jeu, débranchez soigneusement le dispositif pour éviter les dommages et reprenez le jeu normal. Si votre jeu cesse de fonctionner et qu'un dispositif n'est pas fixé dessus, veuillez contacter le «soutien technique» de l'éditeur du jeu ou le «Service à la clientèle».

Le contenu de cet avis n'interfère pas avec vos droits prévus par la loi.

Ce livret et toute autre documentation imprimée accompagnant ce jeu sont protégés par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle.

Rev-D(L)



SOUS LICENCE PAR



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO  
© 2001 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



# TABLE DES MATIÈRES

## JEU

Cette section fournit un aperçu des écrans et commandes du jeu

CONNEXION DU CÂBLE GAME BOY™ ADVANCE GAME LINK®	72
COMMANDES DU JEU	74
POUR COMMENCER UNE PARTIE	75
ÉCRAN DE CHAMP	77
Écran et commandes	77
Sous-menus	78
Magasin de cartes	82
Ma maison	86
Arène de duel	87
MODIFICATION DES JEUX DE CARTES	89
Étapes pour modifier un jeu de cartes	89
Écran de sélection de jeu de cartes	92
Écran de modification de jeu de cartes	93
COMMENT FAIRE UN DUEL	99
Écran de bataille et règles	99
Commandes de bataille	101

## RÈGLES

Les nouveaux joueurs devraient lire cette introduction aux règles avant de jouer.

MONSTRES DE DUEL	106
Bases de duel	106
Batailles de cartes	108
Création de jeux de cartes	108
Conditions de victoire	109
Déroulement du duel	110
Phase du déroulement	115
CARTE DE DUEL	117
Cartes de monstres	118
Cartes de sort	121
Cartes de piège	122
RÈGLES DE DUEL	123
Détermination des dommages	123
Convocation des monstres	125
Sorts et effets sur les monstres	128
Destinations des cartes	130
CHAÎNES	131
Introduction aux chaînes	131
Vitesses de sorts, pièges et effets	132

Vous trouverez ci-dessous une explication sur la façon de vous relier à un autre Game Boy® Advance en utilisant le Câble Game Boy® Advance Game Link®.

### **Raccordement du Câble Game Boy® Advance Game Link®**

Suivez les instructions ci-dessous pour raccorder deux systèmes Game Boy® Advance en utilisant un Câble Game Boy® Advance Game Link®.

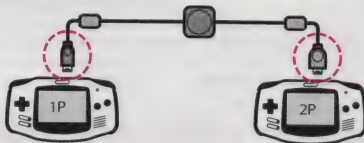
#### **Vous aurez besoin :**

- Game Boy® Advance ou Game Boy® Advance SP .....2
- Game Pak «Yu-Gi-Oh! Tournoi de championnat mondial 2005» .....2
- Câble Game Boy® Advance Game Link® .....1

#### **► Raccordement du Câble Game Boy® Advance Game Link®**

1. Assurez-vous que le bouton d'interrupteur de chaque système Game Boy® Advance est réglé sur la position d'ARRÊT avant d'insérer un Game Pak «Yu-Gi-Oh! Tournoi de championnat mondial 2005» dans chaque système Game Boy® Advance.
2. Raccordez le Câble Game Link® à chaque connecteur d'expansion externe du système Game Boy® Advance
3. Mettez l'interrupteur du système Game Boy® Advance sur la position de MARCHÉ.
4. Suivez les instructions pour le jeu avec lien à la P.90.

\* Le joueur dont le système est raccordé à la petite fiche devient le joueur 1.



### ► Avertissements pour le jeu avec lien

Ce qui suit peut occasionner l'échec de relier convenablement les systèmes Game Boy® Advance ou les systèmes fonctionneront mal :

- L'utilisation d'un câble autre que le Câble Game Boy® Advance Game Link®.
- Le fait de ne pas insérer complètement le Câble Game Link®
- Si l'on retire le Câble Game Link® pendant qu'il est relié.
- Si l'on n'a pas raccordé convenablement le Câble Game Link® / systèmes Game Boy® Advance.
- Si l'on a raccordé trois systèmes ou plus Game Boy® Advance.

La figure suivante illustre les commandes de base pour «Yu-Gi-Oh! Tournoi de championnat mondial 2005».

## Écran de mot de passe (⇒P.85)

Recul d'un chiffre .....Bouton L

Avance d'un chiffre .....Bouton R

## Activation des messages de minuterie (⇒P.103)

Règle tous les articles sur «Confirmé» .....Bouton R

Règle tous les articles sur «Non confirmé» ....Bouton L

## Écran d'avertissement de carte interdite/limitée (⇒P.88)

Listes des commandes .....Bouton L, bouton R

### Bouton R

[Écran de champ] Bataille. [Écran de duel] Lire l'information sur la carte, tirer la carte durant la phase de tirage. [Modifier l'écran de jeu de cartes] Ajouter 1 carte.

### Bouton L

[Modifier l'écran de jeu de cartes] Retirer 1 carte.

### +Pavé de commandes

Changer les articles, déplacer le curseur et dérouler le texte. [Écran de champ] Mouvement.

### DÉMARRER

[Écran de duel] Montrer le menu des options.

### SÉLECTION

[Modifier l'écran de jeu de cartes] Passer entre le jeu de cartes principal et le jeu secondaire.

### Bouton A

Confirmer, ouvrir le menu, envoyer un message. [Écran de champ] Montrer le sous-menu, parler, examiner.



### Bouton B

Annuler, revenir à l'écran précédent. [Écran de duel] Montrer le menu de réalisation de phase.

11



## Écran de titre



7. Trials to Glory

**Nouvelle partie**

1

## Données d'initialisation

[illegible]



## JEU **POUR COMMENCER UNE PARTIE**

### Obtenir un jeu de cartes

Après avoir passé par le dialogue du jeu, vous arriverez à l'écran de magasinage, où vous pourrez échanger des points de duelliste pour des paquets de cartes. Il y a plusieurs sortes de paquets disponibles, mais lors de votre première visite, vous devriez obtenir un «jeu de cartes de démarrage».



\* Vous pouvez échanger des points de duellistes pour des paquets de cartes au magasin. Les points de duelliste sont aussi nécessaires pour les machines de mot de passe. Vous commencez la partie avec 3 000 points de duelliste.

Écran de magasin → P.82-85 «Échange des points de duelliste pour des paquets de cartes»

### Continuer

Sélectionnez «Continuer» pour continuer à jouer à partir de l'endroit où vous avez arrêté de jouer une partie précédente.



\* Ce système de jeu sauvegarde et charge automatiquement votre statut de jeu. Au fur et à mesure que vous jouez, le système met à jour constamment vos données sauvegardées.

### Au sujet des jeux de cartes de démarrage



Les paquets de cartes «Yugi Standard», «Seto Standard» et «Joey Standard» sont des jeux de cartes de démarrage composés d'une sélection présélectionnée de cartes. Si vous l'obtenez un de ces paquets et que vous le réglez, il peut être utilisé immédiatement comme un jeu de cartes.



# ÉCRAN DE CHAMP ~Écran et commandes~

JEU



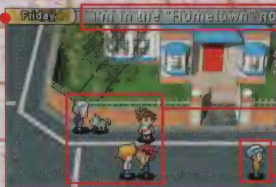
La partie se déroule sur l'écran de champ. Parlez à d'autres duellistes et défilez-les dans des batailles.

## Écran de champ

Déplacez-vous dans l'écran en utilisant le + pavé de commandes.

### Jour de la semaine

Différents événements se produisent sur l'écran de champ à différents jours de la semaine.



### Messages

Différents messages sont affichés ici.

### Autres duellistes

## Écran de carte



Lorsque vous naviguez au bord de l'écran de champ, un écran de carte sera affiché, et une nouvelle zone peut être sélectionnée. Choisissez une zone dans laquelle vous pouvez entrer en utilisant le + pavé de commandes et appuyez sur le bouton A pour confirmer.



## Actions sur l'écran de champ

Les actions suivantes peuvent être réalisées sur l'écran de champ.

### Parlez/examiner [bouton A]

En appuyez sur le bouton A, vous pouvez parler à un duelliste devant vous, ou vérifiez les machines ou les armoires en villes.

### Bataille [bouton R]

Appuyez sur le bouton R pour livrer bataille au duelliste directement en face de vous. Livrez une seule bataille et si vous êtes victorieux, vous gagnerez un certain nombre de points de duelliste, déterminés par les divers facteurs de bataille.

Duel ➔ P.99 «Pour commencer une bataille»

### Montrez le sous-menu [bouton A]

Appuyez sur le bouton A alors que vous n'avez rien devant vous pour ouvrir le sous-menu et sélectionnez diverses actions.

### Utilisation des installations

A l'intérieur du champ, il y a un magasin de cartes, votre maison et deux arènes de duel. Pour trouver comment utiliser ces installations, veuillez voir P.84-90.

Vous pouvez vérifier votre statut, modifier votre jeu de cartes et prendre part aux duels avec lien à partir de l'écran de sous-menu.



### Maison/Repos au lit

En sélectionnant «Maison», vous pouvez revenir immédiatement chez vous, sans avoir à vous déplacer à travers l'écran de carte. Une fois à l'intérieur de la maison, sélectionnez «Repos au lit» à partir du sous-menu pour dormir jusqu'au jour suivant. Après avoir sélectionné «Repos au lit», vos résultats de duel pour la journée seront sauvegardés automatiquement.



Ne fermez pas le courant pendant que le processus de sauvegarde a lieu.

Passage du temps ➔ P.86 «Passage du temps»



## Options

Vous pouvez changer divers réglages du jeu ici. Utilisez le + pavé de commandes pour sélectionner une option à modifier et appuyez sur gauche ou droite sur le + pavé de commandes pour changer le réglage. Appuyez sur le bouton A pour activer les changements.

<b>Vitesse d'animation</b>	Sélectionnez une des quatre vitesses d'animation.
<b>Minuterie d'activation</b>	Réglez à «Manuel» pour régler la minuterie d'activation d'une carte de sort rapide ou d'une carte de piège à la main.
<b>Sélection de la langue</b>	Vous pouvez choisir entre le français, anglais, allemand, italien, espagnol ou japonais pour les messages et dialogues.



## Modification du jeu de cartes

Passez à l'écran de sélection du jeu de cartes pour modifier votre jeu de cartes.

Modification de votre jeu de cartes ➔ P.89-98 «Modification des jeux de cartes»



## Statut

Pour voir votre statut.

<b>Point de duelliste</b>	Vos points actuels de duelliste
<b>Programme</b>	Voir les détails de tous les tournois auxquels vous êtes inscrit. Appuyez sur le bouton A pour voir les détails des cartes interdites/limitée pour les tournois avec restrictions.
<b>Record total</b>	Voir vos  gains /  pertes /  égalités.
<b>Compléter</b>	Voir combien de cartes totales disponibles vous avez recueillies.

Enregistrement de tournoi ➔ P.97 «S'enregistrer pour un tournoi»

Écran d'avertissement ➔ P.88 «Restrictions hebdomadaires»



JEU

# ÉCRAN DE CHAMP ~Sous-menus~



## Duels avec lien

Vous pouvez jouer contre des amis en reliant deux systèmes Game Boy® Advance avec un câble Game Boy® Advance Game Link.

Connexion du câble Game Link → voir P.72 «CONNEXION DU CÂBLE GAME BOY® ADVANCE GAME LINK»

### Duel avec lien

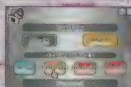
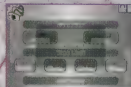
Le joueur 1 sélectionne le type de bataille. Sélectionnez une bataille simple ou une bataille de match en appuyant sur le bouton de gauche ou de droite du + pavé de commandes, puis confirmez avec le bouton A.

### Sélectionnez le type de bataille

Le joueur 1 sélectionne le type de bataille. Sélectionnez une bataille simple ou une bataille de match en appuyant sur le bouton de gauche ou de droite du + pavé de commandes, puis confirmez avec le bouton A.

### Limite de temps de sélection et début

Le joueur 1 règle la limite de temps à zéro, 10, 20 ou 30 minutes. Le joueur 1 sélectionne alors «Commencez le duel» et appuyez sur le bouton A. La bataille commence après que l'ordre d'attaque a été déterminé.



Duel → P.99-105 «Comment faire un duel»

## Duels avec lien



Un duel avec lien diffère d'un duel normal : Les gagnants d'un duel avec lien ne reçoivent pas des points de duelliste, et les joueurs sont incapables de se rendre durant un duel avec lien.





## Échange de cartes

Si vous raccordez deux systèmes Game Boy® Advance en utilisant le câble Game Boy® Advance Game Link®, vous et un ami pouvez échanger des cartes. Chaque joueur sélectionne une carte à échanger. Sélectionnez «Échange de cartes» à partir du menu d'Options et appuyez sur le bouton A. Lorsque l'écran d'échange est affiché, sélectionnez «Sélection d'une carte» et appuyez sur le bouton A.



Connexion ➔ P.72 «CONNEXION DU CÂBLE GAME BOY® ADVANCE GAME LINK®»

### Pour sélectionner une carte

L'écran et les commandes utilisés lors de la sélection d'une carte à échanger sont identiques à ceux de l'écran «Modifier le jeu de carte». Après avoir sélectionné une carte et avoir appuyé sur le bouton A, un menu de confirmation sera affiché. Pour confirmer, sélectionnez «OK».



Pour modifier un écran de jeu de cartes ➔ P.89-98 «Modifier un écran de jeu de cartes»

### Échange

Une fois que les deux joueurs ont sélectionné une carte à échanger, les deux joueurs doivent appuyer sur leur bouton A pour commencer l'échange. Le raccordement sera vérifié, et un écran de connexion (voir écran de droite) sera affiché. Pour échanger les cartes, les deux joueurs sélectionnent «OUI». Lorsque l'échange est terminé, sélectionnez «Sortir de l'échange» pour revenir à l'écran de champ.



### Attention



Les cartes actuellement dans le jeu de cartes ne peuvent pas être échangées. Pour échanger une carte, retirez-la d'abord du jeu de cartes et sélectionnez ensuite «Échange de carte».

Vous pouvez acheter de nouvelles cartes au magasin de cartes en utilisant les points de duelliste.

## Échange des points de duelliste pour des paquets de cartes

Entrez dans le magasin de cartes et parlez à Trusdale. L'écran de magasin sera affiché et vous pouvez échanger des points du duelliste pour de nouveaux paquets. Si vous désirez quitter le magasin, appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran de champ.

**Vos points de duelliste**

**Coût total en points de duelliste des articles dans votre panier de magasinage**

**Icônes de menu**

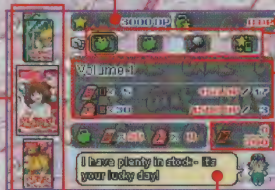
**Information sur les paquets**

**Nombre total de cartes dans le panier de magasinage**  
Vous pouvez acheter jusqu'à 300 cartes à la fois.

**Paquet sélectionné/descriptions des icônes**

**Sélectionnez des paquets**

Utilisez le + pavé de commandes vers le haut ou vers le bas pour sélectionner des paquets.



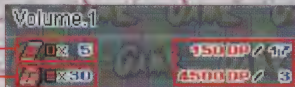
## Descriptions des paquets

Une description du paquet de cartes sélectionné est affichée.

Nombre de cartes à l'intérieur  
du paquet

Nombre de paquets à  
l'intérieur de la boîte

Vous pouvez échanger des  
points de duelliste pour les



Coût en points de duelliste/  
Paquets restants en stock

## Icônes de menu

Appuyez à gauche ou à droite du + pavé de commandes pour sélectionner un menu et appuyez sur le bouton A pour confirmer.



Ajouter le paquet sélectionné au panier.



Vérifier les paquets à l'intérieur du panier.



Voir une description du paquet sélectionné. Vous pouvez voir quelles cartes sont contenues à l'intérieur des jeux de cartes de démarrage particuliers.

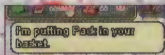


Utilisez des points de duelliste pour acheter des paquets à partir du panier.

## Sélection des paquets

Appuyez vers le haut ou vers le bas sur + pavé de commandes pour sélectionner un paquet, et à gauche ou à droite sur + pavé de commandes pour mettre en surbrillance l'icône «Ajouter au panier»; puis appuyez sur le bouton A. Utilisez + pavé de commandes pour sélectionner le nombre de paquets/boîtes et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Mettez en surbrillance l'icône «Échange du contenu du panier» et appuyez sur le bouton A pour afficher le paquet à l'intérieur. Appuyez sur le bouton A une fois de plus et choisissez «OUI» pour échanger les points de duelliste pour le paquet.



Appuyez sur le bouton A lorsque l'écran à droite est affiché pour ouvrir le paquet que vous avez acheté. Si vous obtenez plus d'un paquet à la fois, vous pouvez sélectionner différents paquets en appuyant à gauche ou à droite sur le + pavé de commandes. Appuyez sur le bouton A lorsque la carte est en surbrillance pour faire venir l'écran de menu.



L'écran de menu ➔ P.92 «Pour afficher le menu de jeu de cartes»



## Machine à mot de passe

En entrant le mot de passe de 8 chiffres enregistrés à la partie inférieure gauche des cartes «Yu-Gi-Oh! JEU D'ÉCHANGE DE CARTES», vous pouvez obtenir cette carte. Chaque usage de la machine de mot de passe vous coûte 1 000 points de duelliste et, si le bon mot de passe est entré, il vous donnera une carte. Pour afficher l'écran de mot de passe, faites face à la machine de mot de passe et appuyez sur le bouton R. Répondez «Oui» lorsqu'on vous demandera «Voulez-vous entendre comment l'utiliser?» On vous conduira à l'écran de mot de passe.




### Pour entrer les mots de passe

Utilisez + pavé de commande pour sélectionner les chiffres et appuyez sur le bouton A. Pour changer les chiffres déjà entrés, appuyez sur le bouton L ou sur le bouton B pour reculer d'un chiffre et sur le bouton R pour avancer d'un chiffre. Lorsque vous avez fini d'entrer le mot de passe, mettez en surbrillance l'icône «OK» et appuyez sur le bouton A pour entrer le mot de passe. Si le mot de passe est correct, vous recevrez une carte.



### Un mot sur l'utilisation de la machine à mot de passe :

 Une fois que vous avez obtenu une carte en utilisant la machine à mot de passe, vous ne pouvez pas obtenir la même carte à nouveau. De plus, si vous entrez un mauvais mot de passe, les points de duelliste dépensés pour utiliser la machine de mot de passe ne seront pas remboursés.





Lorsque vous avez fini les activités pour la journée, vous pouvez rentrer chez vous et vous reposer jusqu'au jour suivant.

## Passer le temps

En sélectionnant l'écran de sous-menu à l'intérieur de votre maison et en sélectionnant «Repos au lit», vous pouvez vous reposer jusqu'au jour suivant. Vous pouvez utiliser cette méthode pour sauter en avance jusqu'à une date où un événement est prévu.



## Pour voir les trophées

Vous pouvez voir les trophées que vous avez gagnés dans les tournois en vous tenant devant l'armoire rouge et en appuyant sur le bouton A. Sélectionnez un trophée en utilisant le + pavé de commandes et appuyez sur le bouton A pour voir le trophée sélectionné.



## Jours de la semaine



Les duellistes se déplacent vers différents emplacements sur différents jours, et certains événements ont lieu seulement certains jours de la semaine, faites donc bien attention au calendrier !



# ÉCRAN DE CHAMP ~Arène de duel~

JEU



Il y a deux arènes de duel à Battle City : la tour K.C. et le colisée. Une variété de tournois ont lieu dans ces deux arènes de duel.

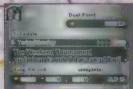
## Inscrivez-vous à un tournoi

Vous pouvez vous renseigner et vous enregistrer aux tournois avec l'inscription ouverte en parlant à une réceptionniste devant une arène de duel.



## Tournois

Après avoir complété l'inscription pour un tournoi, vous pouvez voir le programme du tournoi en ouvrant l'écran de sous-menu, en sélectionnant «Statut», puis en sélectionnant «Programme». Vous pouvez voir également les règles spéciales particulières au tournoi et coordonner votre jeu de cartes en conséquence.



Le tournoi commencera une fois que vous quitterez votre maison le jour du tournoi. Vous pouvez obtenir des points de duelliste et des trophées en gagnant dans les tournois. Bonne chance !



## Infractions aux règles de tournoi



Si vous essayez de livrer bataille en utilisant un jeu de cartes, en conflit avec les règles du tournoi, un avertissement sera affiché. Sélectionnez «Reconstruire mon jeu de cartes» pour passer à l'écran d'information et modifier votre jeu de cartes de façon à ce qu'il ne soit pas en conflit avec les règles du tournoi.



## Restrictions hebdomadaires

Chaque semaine, de nouvelles cartes seront sélectionnées en tant que cartes interdites (aucune n'est permise), cartes limitées (1 seulement autorisée par jeu de cartes) et les carte semi-limitées (jusqu'à 2 sont permises par jeu de cartes). Vous pouvez vérifier quelles cartes ont été sélectionnées en tant que cartes interdites et limitées pour cette semaine en vous tenant devant la machine devant l'arène de duel et en appuyant sur le bouton A.





Parfois les tournois avec des règles spéciales auront des cartes supplémentaires interdites et/ou limitées en plus de celles affichées sur l'écran d'avertissement.

Règles de création de jeu → P.108 «Création de jeux de cartes»

## L'écran d'avertissement

Passer aux cartes interdites, limitées et semi-limitées en appuyant sur le bouton L et le bouton R. Appuyez sur + pavé de commandes vers le haut ou vers le bas pour dérouler les cartes une à la fois, ou appuyez à gauche ou à droite pour dérouler les cartes 8 à la fois.

Après avoir sélectionné une carte, appuyez sur le bouton A pour afficher le menu suivant :

	Détail	Pour afficher l'information détaillée au sujet de la carte sélectionnée.
	Modifier jeu de cartes	Pour passer à l'écran de sélection de jeu de cartes et modifier votre jeu de cartes.
	Retirer	Pour retirer la carte sélectionnée pour vous conformer aux restrictions courantes pour cartes interdites, limitées et semi-limitées.
	Sortir	Fermer l'écran d'avertissement



Number of cards in  
Deck in use.

# MODIFICATION DES JEUX DE CARTES ~Étapes pour modifier un jeu de cartes~



Sélectionnez «Modifier le jeu de cartes» à partir du sous-menu pour ouvrir l'écran de sélection de jeu de cartes, où vous pouvez modifier les jeux de cartes ou en créer de nouveaux.

## Modification d'un jeu de cartes

Pour faire un duel, vous aurez besoin d'accumuler un jeu de cartes avec les cartes en votre possession. Vous pouvez modifier ou créer un nouveau jeu de cartes contenant au moins 40 cartes et jusqu'à 99 cartes (à l'exclusion des cartes de fusion) et vous pouvez également modifier et créer un jeu complémentaire (jusqu'à 15 cartes) pour utiliser dans une bataille de match. Règles pour créer un jeu ➔ P.108 «Création de jeux de cartes»

## Sélection d'un écran de jeu de cartes

Vous pouvez voir une liste de vos jeux de cartes sur l'écran de Sélection de jeux de cartes. Sélectionnez un jeu de cartes à modifier ici.



Commandes de sélection de jeu de cartes ➔ P.91 «Ecran de sélection de jeu de cartes»

## Pour choisir un jeu à modifier

Appuyez sur + pavé de commandes vers le haut ou vers le bas pour sélectionner le jeu de cartes que vous désirez modifier et appuyez sur le bouton A pour ouvrir le menu.

Sélectionnez «Modifier le jeu de cartes» et appuyez sur le bouton A pour passer à l'écran de modification de jeu de cartes.



Menu de jeux de cartes ➔ P.92 «Affichage du menu de jeu de cartes»



JEU

# MODIFICATION DES JEUX DE CARTES ~Étapes pour modifier un jeu de cartes~

## Écran de modification de jeu de cartes

Vous pouvez ajouter ou enlever des cartes à votre jeu de cartes sur l'écran de modification de jeu de cartes.



Commandes de modification de jeu de cartes ➡ P.93-98 «Écran de modification de jeu de cartes»

## Pour vérifier votre jeu de cartes

Utilisez le + pavé de commandes vers le haut ou vers le bas pour dérouler les cartes une à la fois à gauche ou droite pour dérouler quatre à la fois. Mettez en surbrillance une carte et appuyez sur le bouton A pour montrer le menu.



## Recherche des cartes à ajouter à votre jeu de cartes

Déplacez le curseur sur les détails de la carte et appuyez sur le bouton A pour afficher le menu. Sélectionnez «Filtre» pour changer les conditions de recherche de carte.



## Pour ajouter/retirer des cartes

Placez le curseur sur la carte que vous désirez ajouter à votre jeu de cartes et appuyez sur le bouton R pour l'ajouter. Appuyez sur le bouton L pour enlever une carte du jeu de cartes.



# MODIFICATION DES JEUX DE CARTES ~Écran de sélection de jeu de cartes~

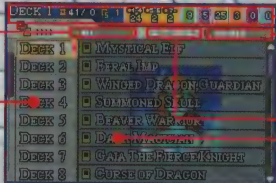


Vous pouvez **gérer** jusqu'à 20 jeux de cartes originaux (plus des jeux de cartes secondaires) sur l'écran de sélection de jeu de cartes

## Interprétation de l'écran de sélection de jeu de cartes

Sélectionnez un jeu de cartes pour vérifier en appuyant sur le + pavé de commandes vers le haut ou vers le bas et en passant entre la liste du jeu de cartes et la liste des cartes en appuyant sur + pavé de commandes vers la gauche ou vers la droite.

Réglages des filtres



Information du jeu de cartes

Liste des jeux de cartes

Liste commandée par

Le jeu de cartes utilisé sera affiché en utilisant des lettres jaunes.

Cartes trouvées/total des cartes

Liste de cartes pour jeu sélectionné

## Pour voir l'information du jeu de cartes

Information détaillée au sujet du jeu de cartes sélectionné sera affichée

Nombre de jeux/nombre de jeux de cartes en fusion

Nombre de jeux secondaires

Sort

Piège

Rituel



Fusion

Nombre de monstres normaux/effets par niveau

Normal

Effet

## Affichage du menu de jeu de cartes

Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance un jeu de cartes et appuyez sur le bouton A pour afficher le menu.

	<b>Modifier le jeu</b>	Passer à l'écran de modification du jeu de cartes pour modifier le jeu de cartes
	<b>Jeu de cartes utilise</b>	Faites de ce jeu de cartes votre jeu actif. Vous pouvez également appuyer sur SÉLECTION lorsque vous mettez en surbrillance un jeu de cartes pour en faire votre jeu de cartes actif
	<b>Copier</b>	Copie d'un jeu de cartes. Utilisez le + pavé de commandes pour sélectionner le numéro du jeu de cartes à copier et appuyez sur le bouton A
	<b>Effacer</b>	Vide le jeu de cartes sélectionné.
	<b>Sortir</b>	Pour sortir de l'écran de modification du jeu de cartes

## Affichage du menu de cartes

Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance une carte et appuyez sur le bouton A pour ouvrir un menu.

	<b>Détail</b>	Affiche l'information détaillée au sujet de la carte.
	<b>Modifier le jeu</b>	Passer à l'écran de modification du jeu de cartes pour modifier le jeu de cartes.
	<b>Sélectionner un jeu</b>	Retourne le curseur à l'écran de sélection du jeu de cartes.
	<b>Filtrer</b>	Change les réglages des filtres pour la liste de cartes. Référez-vous à P.34 pour plus de détails.
	<b>Trier</b>	Change les réglages de l'ordre de liste pour la liste des cartes. Référez-vous à P.34 pour plus de détails.

# MODIFICATION DES JEUX DE CARTES ~Écran de modification de jeu de cartes~

JEU



Après avoir sélectionné un jeu de cartes à modifier sur l'écran de sélection de jeu de cartes, passez à l'écran de modification de jeu de cartes pour modifier les cartes dans un jeu de cartes.

## Interprétation de l'écran de modification de jeu de cartes

Appuyez sur + pavé de commandes vers le haut ou vers le bas pour dérouler les cartes une à la fois, ou vers la gauche ou la droite pour les dérouler quatre à la fois. Appuyez sur + pavé de commandes vers le haut lorsque vous êtes en haut de la liste pour déplacer le curseur vers l'information du jeu de cartes.

**Mode courant** Indique si vous modifiez un jeu de cartes, un jeu de cartes secondaire ou l'un de vos favoris.



Information du jeu de cartes

Liste de cartes

Information du jeu de cartes → P.91 «Voir l'information du jeu de cartes»

## Détails des cartes

Les détails au sujet des cartes sont indiqués dans la liste des cartes.

**Nom de la carte** Les cartes interdites sont affichées en rouge. Les cartes limitées sont affichées en jaune et les cartes semi-limitées sont affichées en vert.

Niveau

ATK

DEF

Enregistrement de jeu

Icône

**Type de carte** Le chiffre représente le numéro de carte.

Total des cartes dans le jeu de cartes  
et les jeux de cartes secondaires

Total des cartes

## Types de cartes

Carte monstre



Normal



Fusion



Rituel



Effet

Carte de sort



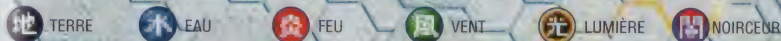
Carte de piège



Monstre/types



Monstre / attribut



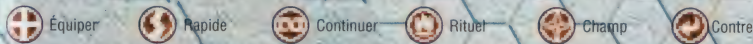
Sort



Piège



Sort-piège / Effet





### Affichage du menu

Placez le curseur sur la liste de cartes et appuyez sur le bouton A pour afficher le menu suivant :

	<b>Détail</b>	Affiche l'information détaillée au sujet d'une carte.
	<b>Sélection de jeu de cartes</b>	Retourne à l'écran de sélection de jeu de cartes pour modifier un autre jeu de cartes.
	<b>Filtre</b>	Changer les réglages de filtre pour la liste de cartes.
	<b>Trie</b>	Change les réglages de trie de liste pour la liste de cartes.
	<b>Jeu de cartes principal</b>	Passé au mode de modification de jeu de cartes. Se référer à P. 33 pour plus de renseignements.
	<b>Jeu de cartes secondaires</b>	Passé au mode de modification de jeu de cartes secondaires. Se référer à P. 33 pour plus de renseignements.
	<b>Favoris</b>	Passé au mode de modification de favoris. Se référer à P. 33 pour plus de renseignements.

Légende de carte ➔ P.117-122 «Carte de duel»

Filtre de liste ➔ P. 98 «Changer le filtre de liste»

### Réglage de trie de liste

**NUMBER** par numéro de carte

**NOM** par nom de carte

**ATTAQUE** du ATK le plus élevé

**DÉFENSE** du DEF le plus élevé

**CATÉGORIE** par catégorie

**TYPE** par type de monstre

**ATTRIBUT** par attribut

**ICÔNE** par sort/icône de piège

**NIVEAU** par niveau de monstre

**FAVORI** par classement favoris

**NUM. DE CARTE** par numéro de jeu

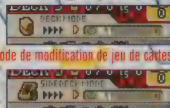
## Ajouter/supprimer des cartes

Placez le curseur sur une carte et appuyez sur le bouton R pour l'ajouter au jeu de cartes. Appuyez sur le bouton L pour l'enlever du jeu de cartes. Si vous désirez ajouter ou enlever des cartes à partir d'un jeu secondaire, vous devez changer les modes avant de le faire (l'inverse s'applique également lors de la modification d'un jeu secondaire).



## Sélection d'un mode

Appuyez sur SÉLECTION pour passer entre la modification du jeu de cartes et la modification du jeu de cartes secondaires. Vous pouvez également faire ceci en sélectionnant «jeu principal» ou «jeu secondaire» à partir du menu.



Mode de modification de jeu de cartes

Mode de modification de jeu de cartes secondaires

## Favoris



Vous pouvez voir les cartes dans vos favoris en changeant le réglage de filtre de liste à «favoris». Une carte marquée comme favori est facile à trouver dans la liste de cartes lorsque vous utilisez le filtre. Pour changer le mode Favoris, choisissez «favoris» à partir du menu. Vous pouvez aussi changer le rang (nombre d'étoiles) d'une carte dans vos favoris, en rendant plus facile à trouver une carte en particulier durant le tri.



## Changement de filtre de liste

Placez le curseur sur l'information de jeu de cartes et appuyez sur + pavé de commandes vers la gauche ou la droite pour changer les réglage de filtre de liste de cartes. Par exemple, si vous voulez seulement voir les cartes avec sort, changez le filtre à «SORT» et seules les cartes de sort seront affichées. Vous pouvez également changer les réglages de filtre de liste en sélectionnant «Filtre» à partir du menu.

<b>TOUS</b>	Montre toutes les cartes.
<b>NIVEAUX 1-4</b>	Montre les cartes de monstre entre les niveaux 1 et 4
<b>NIVEAUX 5-6</b>	Montre les cartes de monstre des niveaux 5 et 6
<b>NIVEAU 7-</b>	Montre les cartes de monstre du niveau 7 et au-dessus
<b>SORT</b>	Montre les cartes avec sort
<b>PIÈGE</b>	Montre les cartes avec piège
<b>NORMAL</b>	Montre les cartes normales
<b>EFFET</b>	Montre les cartes d'effets
<b>FUSION</b>	Montre les cartes de fusion
<b>RITUEL</b>	Montre les cartes de rituel
<b>NOUVELLES CARTES</b>	Montre les cartes obtenues récemment
<b>JEU PRINCIPAL</b>	Montre toutes les cartes à l'intérieur d'un jeu, mais pas les cartes de fusion
<b>JEU SECONDAIRE</b>	Montre toutes les cartes à l'intérieur d'un jeu secondaire
<b>JEU EN FUSION</b>	Montre toutes les cartes de fusion à l'intérieur d'un jeu
<b>FAVORI</b>	Montre seulement les cartes marquées comme favoris.

# COMMENT FAIRE UN DUEL ~Écran de bataille et règles~



Les duels sont effectués conformément à la règle «Nouvelles règles d'experts» du «JEU DE CARTES D'ÉCHANGE Yu-Gi-Oh!»

## Début d'une bataille

Lorsque vous mettez au défi un duelliste sur l'écran de champ ou lorsqu'un tournoi est tenu, l'écran passe à l'écran de duel et la bataille commence.


Règles de duel ➔ P.106-117 «Monstre de duel»

## Ordre d'attaque

Jouez «Rocher, papier, ciseaux» contre votre adversaire. Appuyez sur + pavé de commandes vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner entre rocher, ciseaux ou papier et appuyez sur le bouton A. Si vous gagnez, on vous demandera si vous préférez aller en premier ou en second. Faites votre sélection en appuyant sur le + pavé de commandes vers la gauche ou vers la droite et en appuyant sur le bouton A. Une fois que l'ordre d'attaque a été déterminé, le duel commence automatiquement et 5 cartes sont tirées de votre main.



## Batailles de match

 Il y a deux sortes de batailles : batailles simples, dans lesquelles la victoire est déterminée en un seul duel et des batailles de match, dans lesquelles la victoire est déterminée comme étant au meilleur des trois duels. Dans une bataille de match, le jeu secondaire peut être utilisé pour le second et le troisième duels. Après le premier duel terminé et les résultats du duel affichés, l'écran de modification de jeu sera affiché pour permettre aux joueurs de changer les cartes entre le jeu de cartes principal et le jeu de cartes secondaire. Le joueur qui perd un duel a le droit de décider l'ordre d'attaque du suivant.



Utilisation du jeu de cartes secondaire ➔ P.108 «Création des jeux de cartes»



JEU

# COMMENT FAIRE UN DUEL ~Écran de bataille et règles~

## Interpreting the Duel Screen

Il s'agit de l'écran de duel. Appuyez sur DEMARRAGE pour ouvrir le menu option et changer les réglages.

Numéro de tour actuel

Temps de l'adversaire

Main de l'adversaire

PV de l'adversaire

Champ de duel

Phase courant

Votre LP

Fenêtre d'information

Voir l'information sur la carte »zone mise en surbrillance par le curseur.

Curseur

Utilisez le + pavé de commandes pour déplacer le curseur.

Votre temps

Votre main

Écran d'option → P. 79 Options

Champ de duel → P. 107 «Champ de duel

D : Phase de tirage

B : Phase de bataille

S : Phase d'attente

M2 : Phase 2 principale

M1 : Phase 1 principale

E : Phase de fin

Icône

Nom de la carte

Niveau

ATK

DEF

LP 8000  
BABY DRAGON

TIME 0:01:36  
1200  
700



# COMMENT FAIRE UN DUEL ~ Commandes de bataille ~

JEU



Préparez-vous à la bataille en apprenant les commandements de base, tels que la façon de faire venir les menus et d'utiliser les cartes, et comment se déplacer entre les phases.

## Affichage des menus

Déplacez le curseur sur une carte dans votre main ou sur le champ de duel et appuyez sur le bouton A pour afficher un menu et réaliser diverses actions avec la carte. Le menu affiché variera selon l'indication du curseur.



Utilisation des cartes ➡ P. 110-114 «Déroulement du duel»

## Vue de carte

Une vue détaillée de l'information au sujet d'une carte.



Vue des cartes ➡ P. 105 «Cartes»

## Convocation

Convoquez une carte de monstre à partir de votre main et placez-la à l'endroit sur le champ de duel en position d'attaque.



## Règlage

Régalez les cartes de monstre sur le champ de duel à l'envers en position de défense et régalez les cartes de sort/piège venant de votre main à l'envers sur le champ de duel.





JEU

# COMMENT FAIRE UN DUEL ~Commandes de bataille~

## Convocation de renversement

Renversez une carte de monstre de la position de défense à l'envers en position d'attaque à l'endroit.

## Pos. Atk

Changez une carte de monstre de la position de défense à la position d'attaque.

## Pos. Déf.

Changez une carte de monstre de la position d'attaque à la position de défense.

## Activer

Activez les cartes de sort/piège sur le champ de duel ainsi que les monstres à effets.

Réglez également une carte de sort dans votre main à l'endroit sur le champ du duel de façon à ce qu'elle prenne effet immédiatement.

## Attaque

Attaquez avec les monstres en position d'attaque durant la phase de bataille.

Une icône sera affichée sur les monstres ouverts à l'attaque. Sélectionnez quels sont les monstres de votre adversaire que vous voulez attaquer.





## Séquence d'activation

Vous pouvez choisir d'afficher ou non les messages de séquence d'activation pour les cartes de sort ou piège rapides pour chaque type de séquence. Ces messages sont affichés durant les phases 1 et 2 principales et durant la phase de bataille lorsque la «séquence d'activation» sous «Options» est réglée à «Manuel».

Réglages de séquence d'activation ➔ P.79 «Options»

Appuyez sur + pavé de commandes vers le haut ou vers le bas sur l'écran de séquence d'activation pour sélectionner la séquence et appuyez sur le bouton A pour mettre en marche ou arrêter les messages de séquence d'activation. Appuyez sur le bouton R pour faire passer tous les articles à «Oui» ou appuyez sur le bouton L pour faire passer tous les articles à «Non». Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran de duel.



## Messages de séquence d'activation



Lorsque la séquence est bonne pour activer les cartes de sort ou les cartes de piège à jeu rapide ou pour commencer une chaîne, un message de séquence d'activation sera affiché. Pour activer la carte, sélectionnez «Oui».



Chaînes ➔ P.131-133 «Chaînes»

# JEU **HOW TO DUEL** ~Battle Controls~

## Tirage

Placez le curseur sur votre jeu de cartes et appuyez sur le bouton A durant la phase de tirage pour tirer une carte. Vous pouvez également faire ceci en appuyant sur le bouton R.



## Capitulation

Placez le curseur sur votre jeu de cartes et appuyez sur le bouton A durant n'importe quelle phase, autre que la phase de tirage pour capituler et mettre fin au duel. Ceci sera inscrit comme une perte dans votre dossier.



## Phases

Appuyez sur le bouton B durant la phase 1 ou 2 principale ou la phase de bataille pour afficher le menu de fin de phase et passer à la phase suivante.

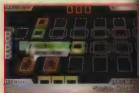


Phases → P.110-114 «Déroulement du duel»

## Fusion avec «porte de fusion» active



Lorsque la carte de sort «porte de fusion» est active, vous pouvez faire une convocation spéciale pour un monstre de fusion sans utiliser la carte de sort «Fusion». Placez le curseur sur la carte de fusion, appuyez sur le bouton A et sélectionnez «Fusion» pour une convocation spéciale d'un monstre de fusion.



Convocation sp. de fusion → P.126 «Fusion»

Le jeu se déroule sur l'écran de champ. Parlez aux autres duellistes et défiez-les pour des batailles.

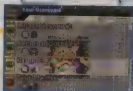
## Voir les instructions des cartes

Placez le curseur sur une carte et maintenez le bouton R enfoncé pour voir les instructions de la carte.



## Vision de cimetière/carte enlevée/jeu de fusion

Placez le curseur sur le cimetière/cartes enlevées et appuyez sur le bouton A pour voir une liste de ces cartes. Placez le curseur sur le jeu de fusion et appuyez sur le bouton A pour afficher un menu et sélectionnez «Visionnement de carte» pour voir les cartes dans votre jeu de cartes de fusion. La commande de ces listes est la même que pour les listes de cartes sur l'écran de modification de jeu de cartes. Faites sortir le menu ou appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran de duel.



Commandes de modification du jeu de cartes ➔ P.93-108 «Écran de modification de jeu de cartes»

## Liste cible pour convocations spéciales



Lorsque l'on fait une convocation spéciale d'un monstre avec une carte de sort/piège ou l'effet d'un monstre à effet tel qu'un Elegant Egotist ou Sangan, une liste de monstres pouvant être convoqués sera affichée.

Choisissez la carte pour laquelle vous désirez à une convocation spéciale, appuyez sur le bouton A pour faire apparaître le menu et sélectionnez «OK» pour une convocation spéciale.

Chaînes ➔ P. 131-134 «Chaînes»



Les règles de duel sont basées sur le «JEU DE CARTES D'ÉCHANGE Yu-Gi-Oh!».

## Bases du duel

Placez le curseur sur une carte et maintenez le bouton R enfoncé pour voir les instructions de la carte.

## Cartes

Les cartes peuvent être séparées dans les 3 catégories suivantes basées sur leur usage :

### Cartes de monstre

Les cartes de monstre sont utilisées pour attaquer votre adversaire. Il y a certaines cartes extrêmement puissantes qui peuvent être convoquées d'une façon spéciale et d'autres qui ont des effets spéciaux.



### Cartes de sort

Les cartes de sort ont de nombreux effets divers, tels que le renforcement des capacités des monstres et le changement du terrain de champ. L'utilisation de ces cartes affecte fortement les résultats d'un duel.

### Cartes de piège

Régalez les cartes de piège sur le champ pour les utiliser. Elles sont activées en réponse à une attaque ou d'un sort du monstre de votre adversaire et elles neutralisent les effets de l'attaque ou du sort.



## Champ de duel

Le champ de duel est là où vous et votre adversaire placez et lancez les cartes durant un duel. Chaque duelliste a un champ comme celui illustré à la figure ci-dessous. Ces deux champs sont placés l'un opposé à l'autre. Les cartes peuvent être placées dans les zones suivantes sur le champ :

### ZONE DE CARTES DE CHAMP

Les cartes de sort de champ sont placées ici.

### ZONE DE CARTES DE MONSTRE

Les cartes de monstre sont placées ici.

### CIMETIÈRE

Les cartes qui ont été détruites sont placées ici.

### ZONE DE CARTES ENLEVÉES

Les cartes éliminées durant un duel sont placées ici.

### ZONE DE JEU DE CARTES DE FUSION

Le jeu de cartes de monstres de fusion est placé ici.

### ZONE DE JEU DE CARTES

Votre jeu de cartes principal est placé ici. Une carte peut être tirée de ce jeu de cartes durant la phase de tirage.



### MAINS

Les cartes dans votre main sont placées ici. Elles peuvent être réglées sur le champ.

### ZONE DE CARTE DE SORT ET DE PIÈGE

Les cartes de sort/piège sont placées ici.

## Batailles de cartes

Chaque bataille de cartes contre un adversaire contre lequel vous gagnez, perdez ou contre lequel une égalité est déclarée est considérée comme un duel.

## Création des jeux de cartes

- 1 Les cartes que vous utilisez dans un duel sont appelées jeu de cartes. Dans ce genre de partie, un jeu de cartes doit contenir au moins 40 (mais pas plus de 50) cartes de monstre non fusion. Les jeux de cartes fusion ne doivent pas comprendre plus de 20 cartes de monstre de fusion.  
\* Vous pouvez livrer un duel sans un jeu de cartes de fusion.
- 2 Les cartes qui ne sont pas dans un jeu de cartes sont rangées dans le coffre. Déplacez les cartes vers le coffre ou à partir du coffre pour créer un jeu de cartes.
- 3 Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 copies de la même carte dans un jeu de cartes. Vous pouvez seulement avoir 1 copie des cartes limitées et 2 copies des cartes semi-limitées dans votre jeu de cartes à n'importe quel moment.

### Cartes limitées et cartes semi-limitées



Ce jeu avance en cycles de 1 semaine (7 jours). Les cartes sélectionnées en tant que cartes limitées et semi-limitées changent chaque semaine.

Cartes limitées et semi-limitées → P.88 «Restrictions hebdomadaires»



## Conditions de victoire

Les résultats des duels sont décidés conformément aux règles suivantes :

- Chaque joueur commence un duel avec 8 000 points de vie (PV). Les points de vie sont soustraits lorsque le joueur ou le monstre n'arrive pas à se défendre contre l'attaque d'un adversaire. Vous gagnez si les points de vie de votre adversaire atteignent 0. Votre adversaire gagne si vos points de vie atteignent 0.
- Si les points de vie des deux joueurs atteignent 0 en même temps, le duel est déclaré à égalité.
- Si le jeu de cartes de l'un des joueurs épuise ses cartes, le premier joueur incapable de tirer une carte perd le duel.
- Si, à un moment donné durant un duel, un joueur détient toutes les 5 cartes de la «série Exodia» dans sa main, ce joueur gagne le duel. Si un joueur tire ces 5 cartes au début d'un duel, le joueur est déclaré le gagnant immédiatement après le début du duel.
- Si un joueur a le «panneau de destinée» et tous les 4 «messages d'esprit» sur son champ, ce joueur gagne le duel.

### Série Exodia

- Jambe droite de l'interdit
- Jambe gauche de l'interdit
- Bras droit de l'interdit
- Bras gauche de l'interdit
- Exodia de l'interdit

### Panneau de destinée

- Panneau de destinée
- Message d'esprit «I»
- Message d'esprit «N»
- Message d'esprit «A»
- Message d'esprit «L»



JEU

# MONSTRES DE DUEL

## Déroulement du duel

Conformément aux règles du jeu, les duels sont réalisés dans l'ordre suivant :

### 1 Préparation du jeu de cartes

Organisez votre jeu de cartes avant le début du duel. Assurez-vous que votre jeu contient au moins 40 et pas plus de 99 cartes.

### 2 Réglez l'ordre de l'attaque

L'ordre de l'attaque est déterminé au hasard dans les jeux à 1 joueur.

### 3 Tirez une main

5 cartes sont automatiquement tirées depuis le haut du jeu. Ces 5 cartes deviennent votre main initiale au début d'un duel.

### 4 Phase de tirage

Une carte est tirée automatiquement de votre jeu de cartes et ajoutée à votre main.





## 5 Phase d'attente

Les effets de certaines cartes de monstre et cartes de sort/piège sont activés durant cette phase. Suivez les instructions sur les cartes qui vous demandent de prendre des actions durant cette phase.

## 6 Phase principale

Vous pouvez placer ou jouer les cartes de monstre et cartes de sort/piège durant cette phase.

Chaque carte doit être placée dans un endroit approprié sur le champ de duel. Chaque joueur peut avoir seulement 5 monstres et cartes de sort/piège (non compris les cartes de sort de champ) sur le champ en une seule fois. Si vous avez 5 cartes sur le champ, vous ne pouvez pas vous débarrasser d'une carte sur le champ et la remplacer par une nouvelle. Vous devez trouver un moyen de détruire ces cartes sur le champ avant de placer les nouvelles.



### ► Cartes de monstre

La convocation et l'acte de placer une carte de monstre venant de votre main sans utiliser de sorts ou autres effets. Lorsque vous convoquez un monstre, vous devez également indiquer une position pour la carte. Placez la carte à l'endroit verticalement pour indiquer la position d'attaque ou à l'envers horizontalement pour indiquer la position de défense. Durant le tour pendant lequel un monstre est convoqué, vous ne pouvez pas changer la position de la carte. Pensez y donc bien avant de sélectionner une position. Vous pouvez changer la position des cartes de monstre déjà sur le champ seulement une fois durant cette phase. À part certains cas très spéciaux, une fois que vous avez changé la position d'une carte, vous ne pouvez pas la changer à nouveau durant le même tour. Vous pouvez également activer les effets des monstres d'effets durant cette phase.

### ► Cartes de sort/piège

Les cartes de sort peuvent être placées soit à l'endroit, soit à l'envers. Les cartes de piège doivent être placées à l'envers. Vous pouvez activer les effets indiqués sur la carte en plaçant la carte à l'endroit. Les effets d'une carte avec sort sont généralement activés lorsque la carte est placée à l'endroit et durent seulement un tour. Après qu'une carte est activée, elle est détruite et envoyée au cimetière. Les exceptions à cette règle comprennent les cartes de sort équipées qui renforcent les monstres, les cartes de sort de champ et les cartes de sort continues. Les cartes pièges, si leurs effets ne sont pas continus, sont également détruites après avoir été activées. Vous pouvez également réaliser des convocations rituelles et des fusions de monstre durant la phase principale.

### 7 Phase de bataille

Chaque monstre qui est à l'endroit et dans la position d'attaque sur le champ peut être utilisé une fois pour attaquer votre adversaire. Au début d'un duel, le joueur qui commence peut placer les cartes sur le champ durant son premier tour, mais ne peut pas attaquer. Le joueur suivant peut attaquer durant son premier tour. Vous n'êtes pas tenu d'entrer dans la phase de bataille. Vous pouvez vous déplacer directement de la phase principale jusqu'à la phase de fin et mettre fin à votre tour.

### ► Cartes de monstre

Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de monstres sur le champ qui participent à une attaque tant qu'ils sont dans la position d'attaque (changer les monstres de la position de défense à la position d'attaque durant la phase principale avant d'attaquer). Les monstres qui attaquent doivent cibler les monstres de l'adversaire s'il y en a sur le champ (les joueurs ne peuvent normalement pas être attaqués directement s'il y a des monstres sur leur champ de duel).

Cette section explique comment attaquer les monstres de votre adversaire. En entrant dans la phase de bataille, vous (l'attaquant) devez sélectionner un monstre pour exécuter une attaque et désigner un des monstres de votre adversaire comme la cible d'attaque. S'il n'y a pas de monstre sur le champ de duel de votre adversaire, vos monstres cibleront votre adversaire directement. Chaque monstre peut seulement attaquer une cible, soit l'un des monstres de votre adversaire, soit votre adversaire et peut seulement attaquer une fois durant ce tour. Après les attaques du premier monstre, vous pouvez ordonner à un autre monstre d'attaquer. Vous pouvez répéter ces étapes pour tous les monstres dans votre champ dans la position d'attaque, mais vous n'êtes pas tenu de le faire. Vous devrez décider quand et quels monstres vous allez demander d'attaquer en fonction de la situation.

Lorsque vous attaquez un monstre dans la position à l'envers, la carte de monstre est renversée à l'endroit. Si ce monstre est un monstre à effet de renversement, l'effet est activé dès que la carte est renversée. Une fois qu'un monstre a attaqué, il reste en position d'attaque. Ces monstres sont traités comme s'ils avaient été placés en position d'attaque et ne peuvent pas être changés en position de défense dans la phase 2 principale de ce tour. Les monstres détruits dans une attaque ou par les effets d'une carte de sort/piège sont envoyés au cimetière.

### ► Cartes de sort/piège

Vous pouvez utiliser les cartes de sort/piège qui ont été placées dans la zone de cartes sort/piège, mais généralement seuls les effets de cartes de sort à jeu rapide sont activés. Vous pouvez également jouer les cartes pièges. Utilisez les cartes qui conviennent le mieux à votre situation. Les cartes de sort/piège sont envoyées au cimetière dès qu'elles sont utilisées.

## 8 Phase principale 2

Cette phase commence à la fin de la phase de bataille. Comme dans la phase principale 1, vous pouvez réaliser des convocations de fusion et de rituel ainsi que jouer les cartes de sort piège. Si vous n'avez pas convoqué un monstre durant la phase principale 1, vous pouvez également convoquer un monstre. Vous pouvez changer la position des monstres si leurs positions n'ont pas été changées dans la phase principale 1 et s'ils n'ont pas participé à des attaques durant la phase de bataille.

## 9 Phase de fin

Annonce la fin de votre tour durant cette phase. Si vous avez plus de 6 cartes dans votre main à ce point, vous devez sélectionner les cartes à envoyer au cimetière jusqu'à ce que vous n'avez pas plus de 6 cartes dans votre main. Le tour de votre adversaire commence alors.

## 10 Fin du duel

Vous et votre adversaire changez les tours en commençant par la phase de tirage et en continuant jusqu'à la phase de fin. Le duel prend fin lorsque soit vous, soit votre adversaire avez rencontré les conditions de victoire.



## Déroulement de la phase

### Déroulement de la phase du duel au complet

La figure suivante illustre la progression des duels

- Créer un jeu de cartes principal
- Tirer 5 cartes pour la main du joueur
- Décider du joueur de départ

Début du duel

#### Début du tour du joueur

Phase de tirage

Phase d'attente

Phase principale 1

Phase de bataille

Phase principale 2

Phase de fin

La phase de bataille  
est sautée

- [1] Étape de démarrage
- [2] Étape de bataille
- [3] Étape de dommage
- [4] Étape de fin

Tour du prochain joueur

Fin du duel

Conditions  
de victoire  
respectées



## Déroulement de la phase de bataille

La phase de bataille est constituée des 4 étapes suivantes :

### ÉTAPE DE DÉPART

Entrez la phase de bataille. Les deux joueurs peuvent utiliser les cartes de sort et piège à jeu rapide.

### ÉTAPE DE BATAILLE

Vous pouvez sélectionner un monstre pour exécuter une attaque et désigner les montres de votre adversaire comme cibles. Les deux joueurs peuvent utiliser les cartes de sort et piège à jeu rapide.

### ÉTAPE DE DOMMAGE



Les attaques sont exécutées et les dommages sont calculés. Les effets de renversement des monstres sont révélés à la fin de chaque étape. Toutefois, les effets de renversement n'affectent pas les monstres qui ont déjà été détruits à la suite d'un résultat de calcul de dommages.

### ÉTAPE DE FIN



Vous pouvez répéter les étapes de bataille et de dommage. Lorsque vous ne pouvez plus prendre d'actions, la bataille est terminée. Les deux joueurs peuvent utiliser les cartes de sort et piège à jeu rapide.

Les cartes utilisées dans ce jeu peuvent être séparées en 3 catégories suivantes : monstre, sort et piège. L'utilisation et les possibilités de chaque carte peuvent varier. Utilisez l'icône «Visionneuse de carte» durant le jeu pour voir les informations détaillées au sujet d'une carte.

## ATTRIBUT

L'icône d'attribut de monstre.  
Cartes de sort/piège identifient les cartes comme étant soit  (sort) ou  (piège).

## NIVEAU

Niveau monstre. Les cartes de sort/piège montrent les icônes de classe ( ou )

## ILLUSTRATION DE CARTE

## ATTAQUE/DÉFENSE

Forces d'ATTAQUE et de DÉFENSE des monstres.

## TYPE

Type et classe de monstre (rituel, effet, etc.). Les cartes de sort/piège montrent le type et l'effet (Équiper, continu, etc.)

## DESCRIPTION DE CARTE

Description détaillée de la carte. Par exemple, les cartes de monstre fusion expliquent le matériel de fusion, tandis que les monstres d'effets et les cartes de sort/piège expliquent les détails de l'effet et comment il est activé.

## NOM DE LA CARTE



## Cartes de monstre

Les cartes de monstre sont les cartes de base utilisées pour attaquer un adversaire. Les cartes de monstre sont caractérisées par type et attribut. Il y a 20 types différents et 6 attributs différents. La différence entre le type et l'attribut influence la façon dont les effets des cartes de sort affectent le monstre. Le niveau (étoiles) indique la force générale du monstre.

### TYPE

DRAGON	BÊTE	DINOSAURE	ORANGE
LANCEUR DE SORT	BÊTE AILÉE	REPTILE	AQUA
ZOMBIE	PASSIONNÉ	POISSON	PYRO
GUERRIER	FÉE	SERPENT DE MER	ROCHER
BÊTE GUERRIÈRE	INSECTE	MACHINE	PLANTE

### ATTRIBUT

TERRE	VENT
EAU	LUMIÈRE
FEU	NOIRCEUR

Il y a plusieurs classes différentes de carte de monstre. À la fois les «cartes de monstre de fusion» et les «cartes de monstre rituel» peuvent être convoquées d'une façon spéciale et les «cartes de monstre d'effet» ont des effets uniques.

### Cartes de monstre normal

Un monstre normal peut être convoqué durant la phase principale de chaque tour. Les monstres du niveau 5 ou plus élevé peuvent seulement être convoqués en offrant soit 1 ou 2 autres monstre(s) comme tributs.

Convocation de tribut ➔ P.125 «Convocation de tribut»



La couleur de carte est JAUNE FOND

## Cartes de monstre de fusion

Les cartes de monstre de fusion sont des cartes spéciales convoquées avec 2 monstres à matériel de fusion ou plus et la «polymérisation» d'une carte de sort. Les possibilités de base des cartes de monstre de fusion ne sont pas différentes de celles des cartes de monstre normal, mais la méthode utilisée pour les convoquer au champ est différente.

Processus de fusion ➔ P.126 «Fusion»

Étant donné que les monstres de fusion sont convoqués avec une convocation spéciale, vous pouvez utiliser une convocation normale (ou convocation de tribut) pour convoquer un autre monstre durant le même tour. De plus, lorsque ces cartes sont forcées de revenir à votre jeu principal à la suite d'un effet de monstre, elles sont retournées au jeu de cartes de fusion et non pas dans votre main.



La couleur de la carte est BLEU VIOLET

## Cartes de monstre rituel

Les cartes de monstre rituel sont des cartes spéciales qui peuvent seulement être convoquées avec la carte de sort rituel pour un monstre rituel en particulier et lorsqu'il y a assez de monstres pour le tribut afin de satisfaire un ensemble fixe de conditions. Les possibilités de base des monstres rituels ne sont pas différentes de celles des monstres normaux mais la méthode utilisée pour les convoquer au champ est différente. Lisez l'ensemble fixe des conditions et suivez alors les instructions indiquées sur chaque carte.

Processus rituel ➔ P.127 «Rituel»



La couleur de la carte est BLEUE

Comme les monstres de fusion, étant donné que les monstres rituels sont convoqués avec une convocation spéciale, vous pouvez convoquer un autre monstre durant le même tour avec une convocation normale.

## Cartes de monstre d'effet

Les cartes de monstre d'effet sont des cartes de monstre qui ont des effets spéciaux. Les monstres sont convoqués comme avec les cartes de monstre normal. Les effets peuvent être divisés en 5 catégories principales, mais les effets varient grandement selon la carte. Pour les détails, voir l'information détaillée sur chaque carte.

### ► Effet de renversement

L'effet du monstre est activé lorsque la carte est renversée de la position à l'envers à la position à l'endroit. L'effet est aussi activé si la carte est renversée pour répondre à une attaque ou aux effets d'un sort.

### ► Effet continu

Ce type d'effet reste actif aussi longtemps que la carte est à l'endroit sur le champ. L'effet s'arrête dès que la carte est changée de carte à l'endroit à carte à l'envers.

### ► Effet de coût

Ce type d'effet est activé en mettant de côté votre main ou en payant des points de vie (PV). Les coûts reliés varient avec chaque carte.

### ► Effet de détente

Ce type d'effet est activé lorsqu'un dommage direct est infligé à votre adversaire ou lorsque une autre exigence spécifique indiquée sur la carte est satisfaite.

### ► Effet à multi-détentes

Ce type d'effet peut être activé durant le tour d'un adversaire. Le fait de vous débarrasser de la carte de votre main durant la phase de bataille active l'effet. «Kuriboh» est un exemple de ce type de carte.



La couleur de la carte est ORANGE

Effet de renversement ➔ P.129 «Effet de renversement»



## Cartes de sort

Il y a de nombreux types de cartes de sort. À l'exception des cartes de sort à jeu rapide, vous pouvez seulement utiliser les cartes de sort durant la phase principale de votre propre tour.

### Sorts normaux

Tant que la carte n'a pas une «icône continue», elle est détruite immédiatement après avoir été activée. «Raigeki» est un exemple des cartes de sort puissantes, mais il y a plusieurs autres cartes puissantes.

\* Il y a des exceptions à cette règle «l'épée de force de lumière» reste sur le champ pendant 3 tours.



La couleur de  
carte est VERTE

### Sorts équipés

Utilisez ces cartes de sort pour équiper les monstres. Elles resteront sur le champ jusqu'à ce que le monstre équipé par la carte soit détruit. Lorsque le monstre est détruit, la carte de sort équipé est aussi détruite. Vous pouvez équiper un monstre avec plus d'une carte de sort équipé.

Utilisation de sorts équipés → P.128 «Cartes de sort équipé»

### Sorts de champ

Ces cartes sont utilisées pour changer le terrain du champ. Le terrain du champ affecte les possibilités pour les monstres sur le champ et transforme les forces d'ATTAQUE et de DÉFENSE.

Utilisation des sorts de champ → P.129 «Cartes de sort de champ»

## Sorts à jeu rapide

Ces cartes de sort spéciales peuvent être jouées durant n'importe quelle phase. Tant que la carte a été placée sur le champ, vous pouvez même l'activer durant le tour de votre adversaire.

## Sorts rituels

Ces cartes sont requises pour convoquer les monstres de rituel. Chaque carte peut seulement être utilisée pour convoquer le monstre indiqué sur la carte.

## Polymérisation

Cette carte est nécessaire pour convoquer les monstres de fusion.

## Cartes de piège

Une fois placées sur le champ, ces cartes peuvent être activées à n'importe quel moment après le départ du tour suivant de votre adversaire.

## Pièges normaux

Tant que la carte n'a pas une «icône continue», elle est détruite immédiatement après avoir été activée. Elle ne peut pas être jouée durant le même tour au cours duquel elle a été placée.

## Contre-pièges

Ce type de piège est activé pour contrer la convocation ou le sort d'un adversaire et annule l'effet de la convocation ou du sort.



La couleur de  
la carte est  
POURPRE

## Détermination des dommages

Les règles suivantes sont utilisées pour déterminer l'importance des dommages infligés à un monstre durant un duel.

### Le monstre de votre adversaire est en position d'attaque

Lorsque vous attaquez un monstre, en position d'attaque, le dommage est déterminé en comparant les points ATK (attaque) des deux monstres.

### Vos points ATK > Points ATK de l'adversaire

Lorsque les points ATK de votre monstre sont plus élevés que ceux du monstre attaqué, le monstre que vous attaquez est détruit. La différence en points ATK est soustraite des points de vie de votre adversaire.

### Vos points ATK = Points ATK de l'adversaire

Lorsque les points ATK de votre monstre sont égaux à ceux du monstre que vous attaquez, les deux monstres sont détruits. Ceci n'a aucun effet sur les points de vie de vous ou de votre adversaire.

### Vos points ATK < Points ATK de l'adversaire

Lorsque les points ATK de votre monstre sont inférieurs à ceux du monstre que vous attaquez, votre monstre est détruit. La différence en points ATK est soustraite de vos points de vie.



JEU

## DUEL RULES

### Le monstre de votre adversaire est en position de défense

Lorsque vous attaquez un monstre qui est en position de défense, le dommage est déterminé en comparant les points ATK de votre monstre et les points DEF (défense) du monstre attaqué.

### Vos points ATK > Points DEF de l'adversaire

Lorsque les points ATK de votre monstre sont plus élevés que les points DEF du monstre que vous attaquez, le monstre que vous attaquez est détruit. Il n'y a aucun effet sur les points de vie de vous ou de votre adversaire.

### Vos points ATK = Points DEF de l'adversaire

Lorsque les points ATK de votre monstre sont égaux aux points DEF du monstre que vous attaquez, aucun des deux monstres n'est affecté. Ceci n'a aucun effet sur les points de vie de vous ou de votre adversaire.

### Vos points ATK < Points DEF de l'adversaire

Lorsque les points ATK de votre monstre sont inférieurs à ceux du monstre que vous attaquez, aucun des monstres n'est affecté. Toutefois, la différence entre les points ATK et DEF est soustraite de vos points de vie.

### L'adversaire n'a pas de monstre

Lorsque l'adversaire n'a pas de monstre dans la zone de carte de monstre, votre monstre attaque directement votre adversaire. Les points ATK de votre monstre attaqué sont soustraits des points de vie de votre adversaire.

## Convocation des monstres

Nous donnons ci-dessous les différents types de convocation qui peuvent être utilisés :

### Convocation avec tribut

Pour pouvoir convoquer un monstre du niveau 5 ou plus élevé, vous devez offrir (envoyer au cimetière) un ou plusieurs monstres sur le champ. Ceci est appelé «Convocation avec tribut». Les monstres du niveau 5 ou 6 doivent se faire offrir un monstre en tant que tribut. Les monstres du niveau 7 ou plus demandent une offre de deux monstres. Une convocation avec tribut est traitée juste comme une convocation normale, si bien que vous ne pouvez pas utiliser une convocation avec tribut si vous avez déjà convoqué un monstre au champ durant un tour. Vous n'avez pas besoin d'offre de monstres pour ramener un monstre du niveau 5 ou plus élevé avec «monstre réincarné».

### Convocation spéciale

Une convocation spéciale se réfère à la convocation de monstres avec des cartes de sort comme «polymérisation», «rituel» et «monstre réincarné» ainsi que les monstres d'effet. Tant que vous répondez aux conditions fixes pour un monstre en particulier, vous pouvez utiliser une convocation spéciale autant de fois que vous le désirez durant le même tour. Une convocation spéciale n'est pas traitée de la même façon qu'une convocation normale, si bien que vous pouvez également utiliser une convocation normale ou une convocation avec tribut durant le même tour.



## Fusion

La règle de fusion vous permet de convoquer un monstre en utilisant deux de vos cartes de monstre ou plus et la « polymérisation » de carte de sort. La fusion est réussie si deux ou plus des monstres requis comme matériel de fusion sont sur le champ ou dans votre main lorsque vous utilisez la « polymérisation ». Les monstres demandés en tant que matériel de fusion apparaissent sur la liste de chaque carte de monstre de fusion.

Les monstres de fusion viennent du jeu de cartes de fusion, vont au cimetière lorsqu'ils sont détruits, et retournent au jeu de cartes de fusion s'ils sont retournés dans votre main. Étant donné que les monstres de fusion sont convoqués avec une convocation spéciale, les pièges comme « trou de piège » n'ont aucun effet sur eux.

Les étapes suivantes soulignent la manière de réaliser la fusion :

- 1 Lorsque les monstres A et B de matériel de fusion sont soit sur le champ, soit dans votre main, jouez la « polymérisation » des cartes de sort dans la zone de carte de sort et piège.
- 2 Le monstre de fusion C, créé à partir des monstres A et B du matériel de fusion est placé dans la zone de carte de monstre à partir du jeu de cartes de fusion. Le jeu de cartes de fusion, qui comprend seulement les monstres de fusion, est séparé du jeu principal et est placé dans la zone de jeu de cartes de fusion sur le champ.
- 3 Les monstres A et B, ceux qui ont été utilisés dans la fusion, et la « polymérisation » de carte de sort sont tous envoyés au cimetière.



## ► Rituels

Contrairement à la convocation normale utilisée pour convoquer les monstres normaux, les cartes de monstre rituel sont convoquées avec un processus spécial.

Pour convoquer un monstre rituel, vous avez besoin de carte de sort rituel désignée pour ce monstre et des monstres à offrir comme tribut. La somme des étoiles (niveau) sur les cartes de monstre que vous offrez comme tribut doit être égale au nombre d'étoiles sur la carte monstre rituel. Étant donné que les monstres rituels sont convoqués avec une convocation spéciale, des pièges comme «trou de piège» n'ont aucun effet sur eux. Les étapes suivantes montrent comment réaliser une convocation rituelle en utilisant «Dokurorider» (niveau 6) par exemple.



- 1 Avec la carte «Dokurorider» dans votre main et assez de monstres pour le tribut sur le champ ou dans votre main pour rencontrer la somme de six étoiles (voir ci-dessus), jouez la carte de sort «Résurgence de Dokurorider» dans la zone de carte de sort et piège sur le champ.
- 2 Sacrifiez autant de monstres sur le champ ou dans votre main au besoin pour atteindre une somme de six ou plus d'étoiles.
- 3 La carte de «résurgence de Dokurorider» et les monstres que vous offrez sont tous envoyés au cimetière et la carte «Dokurorider» est placée sur le champ.

## Sélection des monstres pour les tributs rituels



Vous ne pouvez pas sélectionner un monstre de niveau 1 puis un monstre de 6 lorsque vous sélectionnez des monstres à offrir pour un monstre rituel de niveau 6. Pour le second monstre à offrir, vous ne pouvez pas offrir un monstre qui a déjà assez d'étoiles pour répondre aux exigences.

### ► Convocation spéciale à partir du cimetière

Les monstres dans le cimetière peuvent être ramenés au champ en utilisant les effets de cartes de sort comme «monstre réincarné» et «enterrement prématuré». Étant donné que ces monstres sont convoqués avec une convocation spéciale, les pièges comme «trou de piège» n'ont aucun effet sur eux. Les monstres de fusion et de rituel qui étaient envoyés directement vers votre main ou votre jeu de cartes principal au cimetière ne peuvent pas être convoqués avec les types de cartes de sort mentionnés ci-dessus. Toutefois, ceci ne s'applique pas aux monstres de fusion et rituels qui ont été convoqués convenablement au champ avant d'être envoyés au cimetière après une attaque ou par l'intermédiaire d'effet de sort. Ils peuvent être ramenés avec une carte comme «monstre réincarné».

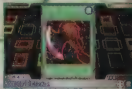


## Monstres de sort et d'effet

### Cartes de sort équipé

Les cartes de sort équipé, rendant les monstres plus forts, peuvent seulement être utilisées avec le monstre désigné sur la carte. Les cartes peuvent seulement être utilisées lorsque le monstre est à l'endroit en position d'attaque. La carte reste sur le champ après l'usage, mais si le monstre équipé de la carte est détruit, la carte de sort équipé est envoyée au cimetière.

Déplacer le curseur sur la ou les carte(s) de sort équipé ou la carte de monstre qui est équipée pour afficher l'équipement de ce monstre.



## Cartes de sort de champ

Ces cartes sont utilisées pour changer le terrain du champ. Selon le type et l'attribut d'un monstre, le nouveau terrain peut apporter un avantage ou un inconvénient au monstre. Si le nouveau terrain est avantageux pour le monstre, vous remarquerez une augmentation dans les possibilités du monstre : s'il est désavantageux, vous remarquez une baisse dans les possibilités du monstre.

Une seule carte de sort de champ peut être dans le jeu sur le champ en même temps. Lorsqu'une autre carte de sort de champ est jouée, son effet est activé immédiatement. La carte de sort de champ précédente est envoyée au cimetière.



## Cartes monstre avec effet de renversement

Les monstres avec effet sont des monstres qui ont des effets semblables à des sorts. Il y a divers types d'effets, mais les «cartes de monstres à effet de renversement» peuvent seulement être activées sous certaines conditions. Les effets d'un monstre à effet de renversement sont activés lorsqu'une carte placée à l'envers sur le champ est renversée à l'endroit au moyen d'une action indirecte. Par exemple, un monstre est renversé lorsqu'il est attaqué ou à la suite d'un sort ou d'un autre effet quelconque (les effets de renversement devraient être activés avec une carte comme «épée de force de lumière» mais non avec «Raigeki», étant donné que la carte de monstre est détruite sans qu'elle ne soit renversée). Vous pouvez également activer les effets de renversement de la manière suivante :



- 1 Un Placez le monstre à effet de renversement sur le champ dans la position de DÉFENSE à l'envers.
- 2 Étant donné que vous ne pouvez pas changer la position d'une carte dans le même tour que vous la convoquez, réalisez une convocation de renversement durant votre tour suivant pour activer l'effet.

## Destinations de cartes

Les batailles et les effets des sorts ou des pièges envoient les cartes dans diverses destinations durant un duel. Le type de carte et l'événement de duel influencent la destination finale vers laquelle la carte est envoyée.

### Cartes de monstre

Les cartes de monstre détruites dans une bataille sont envoyées au cimetière. Lorsqu'elles sont envoyées vers votre main ou votre jeu de cartes principal, les cartes des monstres sont retournées dans votre main ou le jeu de cartes principal respectivement. Lorsque les cartes de monstre en fusion sont envoyées vers votre main, elles sont retournées vers le jeu de cartes en fusion et non pas dans votre main.

#### ► Éliminé à la suite d'un duel

Lorsque les effets des cartes de sort ou de piège éliminent une carte de monstre d'un duel, la carte est envoyée à la zone de carte enlevée et ne peut plus être utilisée dans le duel.

#### ► Contrôlé par l'adversaire

Si votre adversaire prend contrôle de l'une de vos cartes de monstre avec «monstre réincarné» ou «changement de cœur» et qu'elle est détruite, la carte est envoyée à votre cimetière. Si la carte est envoyée vers votre main ou vers le jeu principal, elle est retournée vers votre main ou le jeu de cartes principal, respectivement.

### Cartes de sort/piège

Si la carte n'est pas une carte continue, elle est envoyée au cimetière après que son effet est active. Si la carte est détruite par les effets d'une carte de sort ou de piège, elle est envoyée au cimetière. Si la carte est envoyée vers votre main, elle est retournée à votre main. Si elle est éliminée du duel, elle est envoyée dans la zone de carte enlevée.



## Introduction aux chaînes

Il peut être très difficile de déterminer le résultat d'une bataille compliquée lorsque plusieurs cartes de sort ou de piège sont jouées. La règle de chaîne a été mise en place pour faciliter la détermination des résultats de telles batailles.

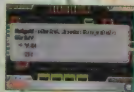
### Jeu de chaîne

Supposons que le duelliste 1 joue une carte de sort. Ce sort est placé dans un BLOC appelé CHAÎNE 1. Si le duelliste 2 joue une carte de sort ou de piège en réponse au sort initial, il est placé alors dans le BLOC DE CHAÎNE 2. Au fur et à mesure que les duellistes répondent au jeu de l'autre, les BLOCS sont empilés l'un au-dessus de l'autre. Lorsque les deux duellistes sont incapables de jouer d'autres cartes, les effets de cartes de sort et de piège sont triés en commençant par le BLOC du haut ou la CHAÎNE finale.

Voici comment cela fonctionnerait dans un jeu réel :

- 1 Votre adversaire joue une carte de sort. Ceci devient la «CHAÎNE 1» et est placée dans le BLOC 1.
- 2 Si vous avez une carte qui peut être jouée en réponse à la carte de sort de votre adversaire, le message «À résoudre en tant que partie d'une chaîne ?» est affiché sur l'écran. Sélectionnez «OUI» pour commencer une CHAÎNE et jouez votre carte. Cette carte devient la «CHAÎNE 2» et elle est placée dans le BLOC 2. La CHAÎNE est affichée sur l'écran de façon à ce que vous et votre adversaire puissiez voir les
- 3 cartes dans la CHAÎNE.

Vous et votre adversaire continuez à jouer en réponse aux cartes de l'autre jusqu'à ce que ni vous ni l'adversaire ne soyez capable de continuer. Les effets des cartes de sort et de piège sont alors traités en commençant par la dernière carte jouée.



## Structure de chaîne

Les blocs sont empilés dans l'ordre dans lequel les effets sont activés. Le jeu traite les effets de cartes en commençant par ceux de la dernière carte jouée. Les chaînes sont comprises dans des BLOCS comme indiqué dans la figure ci-dessous.

▶▶ Empilé dans l'ordre dans lequel les effets sont activés ▶▶

### CHAÎNE 4

Contre-pièce utilisé contre CHAÎNE 3.

### CHAÎNE 3

Contre-pièce utilisé contre CHAÎNE 2

### CHAÎNE 2

Sort ou piège à jeu rapide utilisé contre CHAÎNE 1.

### CHAÎNE 1

Effet de sort initial, piège normal ou monstre d'effet.

▶▶ Traité à partir des derniers effets ▶▶

## Vitesses de sort, piège et effets

Les cartes de monstre avec sort, piège et effets ont tous des réglages de vitesses. Pour créer ou continuer une chaîne, la carte doit avoir un réglage de vitesse plus élevé que la carte précédente jouée.

### Sort vitesse 1

Les cartes de sort vitesse 1 sont les plus lentes. Ces cartes ne peuvent jamais être jouées dans le BLOC 2 d'une chaîne. Ce sont les seules cartes qui ne peuvent pas être jouées en réponse à une carte de monstre de sort, piège ou effet de la même vitesse.

#### Cartes de sort vitesse 1

- Sorts normaux
- Sorts équipés
- Sorts de champ
- Montre d'effet (continu, coût, détente, renversement)

### Sort vitesse 2

Les cartes de sort vitesse 2 peuvent être jouées en réponse à des cartes de sort vitesse 1 et vitesse 2.

#### Cartes de sort vitesse 2

- Sorts à jeu rapide
- Piège normal
- Monstre d'effets (détente, multi-détentes)

### Sort vitesse 3

Les cartes de sort vitesse 3 peuvent être jouées en réponse aux cartes de n'importe quelle vitesse de sort. Les seules cartes qui peuvent être jouées en réponse à ces cartes sont d'autres cartes de sort vitesse 3.

#### Cartes de sort vitesse 3

- Contre-piège

Les blocs dans une chaîne peuvent être empilés aussi longtemps que les duellistes peuvent jouer des cartes avec la vitesse de sort nécessaire.

## GARANTIE

Konami Digital Entertainment – America garantit à l'acheteur original de ce produit de logiciel Konami que le médium sur lequel ce programme d'ordinateur est enregistré ne comporte pas de défaut dans le matériel et la fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, à compter de la date d'achat. Ce produit Konami est vendu «tel quel», sans garantie explicite ou implicite de quelque sorte que ce soit et Konami n'est pas responsable de toute perte ou dommage de quelque sorte que ce soit résultant de l'utilisation de ce programme. Konami convient pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de soit réparer, remplacer, à son choix, gratuitement, tout produit Konami, frais d'affranchissement payés avec une preuve de date d'achat, à son centre de service d'usine. Cette garantie n'est pas applicable à l'usure normale. Cette garantie ne sera pas applicable et sera nulle si la défektivité du produit de logiciel Konami est survenue à la suite d'un usage abusif, d'une utilisation déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

CETTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE AUTRE REPRÉSENTATION OU RÉCLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU NE PLACERA KONAMI DANS QUELQUE OBLIGATION QUE CE SOIT EN CE QUI CONCERNE TOUTE GARANTIE IMPLICITE, APPLICABLE À CE PRODUIT DE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER ET ELLE EST LIMITÉE À LA PÉRIODE DE QUATRE-INGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, KONAMI NE SERA RESPONSABLE DE TOUT DOMMAGE FORTUIT OU SECONDAIRE RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent pas de restrictions quant à la longueur d'une garantie implicite et/ou des exclusions ou restrictions quant aux dommages fortuits ou secondaires, si bien que les restrictions et/ou exclusions ci-dessus de responsabilité peuvent ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous donne des droits précis et vous pouvez avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous éprouvez des problèmes techniques avec votre jeu, veuillez appeler nos services de garantie au (650) 654-5687.

Konami Digital Entertainment – America  
1400 Bridge Parkway, Redwood City, CA 94065

## SOUTIEN À LA CLIENTÈLE

Si vous avez l'impression d'être coincé dans une partie ou avez uniquement besoin d'un coup de pouce, ne vous inquiétez pas ! Vous pouvez appeler la ligne de conseils et d'indications de Konami pour obtenir de l'aide au sujet d'un grand nombre de jeux Konami.

Ligne de conseils et d'indications de Konami : 1-650-801-0465

Les conseils sont disponibles 24 heures sur 24. La disponibilité est sujette à changement.

Devenez un initié

**KONAMI**

*Insider*

Allez à [www.konami.com/usa](http://www.konami.com/usa) pour enregistrer vos jeux KONAMI et obtenez des nouvelles et des renseignements intéressants de KONAMI.

Lorsque vous enregistrez votre jeu, vous serez automatiquement inscrit à nos tirages mensuels pour gagner des jeux GRATUITS!





*Shaman King  
LEGACY OF THE SPIRITS  
Available Soon!*

*Shaman King  
LEGACY OF THE SPIRITS  
Disponible Bientôt!*

Konami Digital Entertainment - America, 1400 Bridge Parkway, Redwood City, CA 94065

© 1996 KAZUKI TAKAHASHI

© Hiroyuki Takei

Mis au point par Konami Computer Entertainment Japan, Inc. KONAMI est une marque de commerce déposée de KONAMI CORPORATION. "7 Trials to Glory" est une marque de commerce de Konami Corporation, Inc. "LEGACY OF THE SPIRITS" est une marque de commerce de Konami Digital Entertainment, Inc. L'icône d'évaluation est une marque de commerce de Entertainment Software Association. Developed by Konami Computer Entertainment Japan, Inc. "KONAMI" is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "7 Trials to Glory" is a trademark of KONAMI CORPORATION. "LEGACY OF THE SPIRITS" is a trademark of Konami Digital Entertainment, Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.

IMPRIMÉ AU JAPON  
PRINTED IN JAPAN